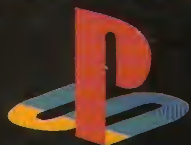
HACKER PLUS

Specijalno izdanje časopisa HACKER

cijena: 14 Kn

Prikaz najpopularnije konzole današnjice



PlayStation

2 FULL SIZE POSTERA



POTPUNO RJEŠENJE

TOMB RAIDER II

CRASH BANDICOOT 2

Nastavak ... klas...

CREATURES

...ava u ...tičko...

BUSHIDO BLADE

Kontroverza na borilačkom ...

- Pandemonium 2
- Colony Wars
- Rock'n'roll Racing
- Grand Theft Auto



NETYAROZE

Napravi igru kod kuće!

FINAL FANTASY VII

TURBO HACKER

Svjetsko prvenstvo je na pomolu, a u europskom smo dobili prave gubitnike u grupi. Ali što ako naši razočaraju? Ako se to već dogodi (nadam se da neće), ostaje nam jedino okaljanu nogometnu čast sprati u FIFI '98 zaigravši sa 172 nacije ili 189 klubova okupljenih u 11 nacionalnih liga. Da igra ne bude monotona, na raspolaganju vam je 16 stadiona i bogat fond riječi (nekih 40000), a ako vam ni to nije dovoljno, onda zaigrajte umreženo na 8 PC-a okupivši čak 20 igrača.

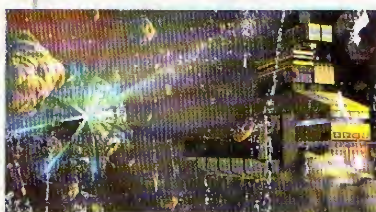


Zato što je svijet nepravedan i daje prednost sportovima u kojima dominiraju muškarci (poput nogometa, hokeja na ledu, utrke formule), zaljubljenici u druge sportove su zakinuti, rijetko kad imaju prigodu zaigrati svoju omiljenu sportsku igru na računalu. NBA ´98 je ipak iznimka, košarkaškim žargonom, igra zaslužuje čistu tricu savršeno je grafički dotjerana, popraćena različitim komentarima koji igru čine zanimljivom. Momčadi su stvarne: neće se dogoditi da Kukoč zaigra u Moskovskom "Spartaku" a Magic Johnson u "Olimpiakosu".



TOP LISTA

- FIFA 98
- TOMB RAIDER 2
- NBA LIVE 98
- TEST DRIVE 4
- WING COMMANDER PROPHECY

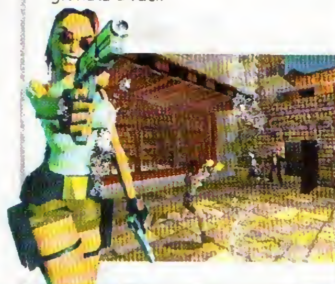


Dugo se čekalo na nastavak već legendarne igre The Price of Freedom, a kad se pojavio izazvao je pravi bum. Nije to bio nastavak, nego je igra, nažalost, imala sasvim novu priču koja vrlo malo dodiruje prošlost no o njoj itekako ovisi budućnost (i stvarna i ona u igri). Stvarna je budućnost pozitivna - vjerojatno nas očekuje nastavak priče, a ona u igri ovisi jedino o nama. Vi ste mladi akademac (sin pokojnog pilota Casyja) koji se, nošen očevom slavom ali i instiktom, bori protiv novog protivnika - još groznijeg, hrabrijeg i ubojitijeg od Kilrathija. Opis igre je suvišan objavili su ga gotovo svi svjetski časopisi koji imaju bilo kakve veze s kompjutorskim igrama. Igra je slična prijašnjima, no sada je tu 16 bitna grafika i Voodoo procesor, što je izdiže iznad srodnika. Da je savršena, dokazuje i njena nelinearnost; tijek igre ovisi jedino o vama, a ne uspijete li od prve, sve se mijenja i stvari više ne idu očekivanim redom. Sve je prepuno animacija koje povezuju pojedine dijelove igre i, ono što me je jako razveselilo, uz ORGINAL igru dobit ćete, konačno, i zvjezdanu kartu na kojoj ćete sada moći i vidjeti o čem vam to zapovjednik priča, a ne "zujati u prazno". Nadam se da će napraviti dodatne misije i tako nam skratiti agoniju čekanja novog Wing Commandera.

Usama Kalit



Indiana Jones u ženskom izdanju - prelijepa, vitka, lijepih oblina, šarmantnog glasa, ukratko savršenstvo bez mane, jedna i jedina Lara Croft. Osim toga, ona je ubojita (cca nekih 30 oklopnih brigada) i tamani pred sobom sve što je živo a nije biljka. Njene misije su, za razliku od onih iz prvog dijela, preteške za mene, okoliš je grafički dotjeraniji, a uz 3Dfx podršku igra izgleda savršeno kao i ona. Ahh.... kako je lijepo gledati ženu koja drži M16 ili bacač granata u ruci.



PREPORUKA

- ANDRETTI RACING
- STREETS OF SIM CITY
- BLADE RUNNER
- JEDI KNIGHT

Naslov sve govori, utrke auta i živaca. Zaljubljenici u sportske simulacije polako dolaze na svoje. Ovaj vam dragulj nudi vožnju autima iz ranih 60-ih i 90-ih. No, da bi igra bila zapažena, morala je biti po nečemu izuzimna - svaki auto ima ogrinalni digitalni zvuk. Aha, tu je i murija: čim malko pritisnemo papučicu gasa, eto ih. Vremenski uvjeti znaju biti i gori od onih na Velebitu, a itekako utječu na vožnju, 6 staza će zadovoljiti i Hakkinena, ukratko: vrlo dobra simulacija sportskih automobila.



HACKER PLUS

Izdavač:
JANUS LINGUA d.o.o.
za novinsko-izdavačku djelatnost
Petrinjska 11,
10000 Zagreb
tel/fax: 01/43 51 79;
42 98 10; 42 78 83
žiro račun:
30105-603-28346

Direktor:
Senka Kušer

Tehnički urednik:
Tomislav Mijić

Glavni i odgovorni urednik:
Berislav Jozić

Design i layout:
Igor Vranješ

Suradnici:
Hrvoje Herceg
Dario Rakovac
Miroslav Puljiz
Krešimir Lauš
Patrik Pencinger

PRESS EXPRESS piše:
Damir Đurović

HELP LINE piše:
Berislav Jozić

Lektor:
Ankica Đerek

Računovodstvo:
Melita Šobot

Izrada filmova:
Studio Janus
Petrinjska 11
10000 Zagreb
tel/fax: 01/43 51 79
42 78 83, 42 98 10

Tisak:
Tiskara Meić
Šenoina 25, 10000 Zagreb
tel/fax: 01/6570-964
ISSN 1330-7126

e-mail
hacker@janus.hr

Časopis je napravljen u programima QuarkXPress, CorelDraw i Adobe Photoshop pomoću mrežne opreme koja se stalno kvari



Vjerni pretplatnici i ini čitatelji

Dobrodošli u Hacker Plus! Uklonimo odmah na početku sve sumnje: Hacker Plus nije i neće biti HACKEROV nasljednik. Sudeći po pismima naših vjernih čitatelja, stranica u Hackeru je uvijek premalo, stoga smo ovim dodatkom željeli nagraditi njihovu vjernost te progovoriti o slabo zastupljenim temama što ih čitatelji često spominju u svojim pismima. Tako će Hacker Plus više pozornosti pokloniti vlasnicima PSX konzola, pomoći vam završiti neke teže igre, prikupiti različite zanimljivosti s područja software i hardvera vezane uz igre a prava će poslastica biti posteri većeg formata nego oni u Hackeru.

U ovaj prvi broj Hacker Plusa uložili smo mnogo truda želeci ga napraviti što boljim i zanimljivijim. I sami znate da je svaki početak težak, stoga nam se javite primjedbama i prijedlozima koji će nam pomoći da budemo još bolji. Pišite nam na uobičajenu adresu, a na pismo stavite naznaku "Za Hacker Plus". Samo uz vašu pomoć, moći ćemo do kraja ispuniti svrhu ovog lista - koji vam, zajedno s Hackerom, želi pružiti kompletnu informaciju o svim temama vezanim uz igranje na vašim "elektroničkim ljubimcima".

Bero



HARDWARE 34
Playstation - što je to?

PRESS EXPRESS 4
Osim novosti vezanih uz igre, ovdje pročitajte i kratku vijest o oruđu kojim i "obični smrtnici" mogu napraviti igru za Sony Playstation - Net Yaroze

PLUS EXTRA
Grand Teft Auto - Nakon ove igre nikad više nećete bezbrižno zaći na cestu. 12
Colony Wars - Možda nije Wing Commander 5, ali mu je vraški blizu, osim toga, ne treba vam ni skupo računalo, brdo megaherca ni 3D kartica. 16
Bushido Blade - Kad živiš s mačem, s mačem i umireš - jer nemaš li časti, nemaš ništa. Iako ste čuli već takve fore u japanskim filmovima, igra je doista dobra - provjerite! 18
Last Bronx - Krash! Bum! Tras! Dođi ponovno u moj kvart i kiropraktika će ti se činiti blaža od propuha na križima. 32

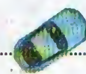
PRVI DOJAM
Nightmare Creatures 8
Pandemonium 2 9
Caesar's Palace 9
Civil War Generals 2 10
Cobra Gunship 10
World Wide Rally Championship 11
3D Ultra Pinball: The Lost Continents 11
Nagano: Winter Olympics 98 13
Vlad Tepes Dracula 14
Rock N Roll Racing 2 15
Courier Crisis 15
Tobal No. 1 19
Virtual On Cybertroopers 20
Command: Aces of the Deep 29
Extreme-G 30
Crash Bandicoot 2 31

PARALELE 36
Igranje na konzoli se razlikuje od igranja n PC-u no je li ta razlika pozitivna ili negativna i kolika je?

HELP LINE 38
Tomb Raider 2 - kompletno rješenje druge pustolovine Lare Croft!
The City Of Lost Children - rješenje

LAST NEWS 46

HOTLINE 46
Koje nas igre očekuju sljedećih nekoliko mjeseci.











Fallout 2 najavljen

Nakon izvrsnog uspjeha jedne od pona-jboljih RPG igara koja je vrlo vjerno prati-la svoj žanr, Fallouta, Interplay se odlučio na nastavak, Fallout 2. Radnja igra se nastavlja na prvi nastavak, ali 50 godina poslije, pa ste vi sada potomak svog bivšeg lika. Fallout team je ojačan dolaskom David Cooka, čovjeka koji je u samom vrhu RPG dizajna i jedan od ljudi koji je radio za TSR (istaknutu tvrtku koja se bavi proizvodnjom pencil&paper RPG igara). Igra bi se na tržištu trebala pojav-iti tijekom jeseni.

- Proizvođač: Interplay
- Platforma: PC
- Izlazi: jesen '98

Valkyre Studios uspio naći izdavača

U Hackeru ste mogli pročitati najavu za Septerra Core, izvrsnu RPG igru u anima stilu. Valkyre Studios je već duže vrijeme imao problema oko pronalaženja izdavača za svoju igru. Na nji-hovu sreću, a i sreću svih ljubitelja RPG-a, taj je prob-lem riješen. Igru će izdati njemačka tvrtka Topware, no zbog prekasno sklopljenog ugovora, i igra će kasniti - neće stići kon-cem '98, kako je rečeno, nego u prvoj četvrtini sljedeće.

Wing Comander - film u pripremi

Upravo su objavljene uloge za film Wing Commander napravljen prema istoimenoj igri. Glavni direktor tog projekta je Chris Roberts, kreator igre Wing Commander. Glavne uloge u filmu dobit će Freddie Prinze (I know what you did last summer), Mathew Lillard (Scream), Malcom McDowell (Hugo Pool) i Jurgen Prochnow (Air Force One). Film neće nastaviti priču igre, nego će se zasnivati na potpuno novoj priči koja se odigrava paralelno s jednim djelom igre. Snimanje će početi vrlo skoro i u čitav će projekt biti uloženo oko 30 milijuna dolara.

Intel Pentium izlazi iz proizvodnje

Najveći proizvođač računala, Intel, objavio je da će tijekom godine prestati s proizvodnjom procesora temeljenih na Pentium chipu koji je za komu-nikaciju s mother-boardom rabio slot-7 tehnologiju. Svoje snage okreće istraživanju i proizvod-nji Pentium II proceso-ra (rabe slot-2 tehnologiju) kaneći ih nametnuti kao stan-dard svijetu računalne tehnologije.

Colony Wars 2: Vandetta

Prošle je godine Psygnosys napravio izvrsnu Playstation pucačinu Colony Wars. Naravno, igra se dobro prodala i sada se priprema nastavak (niste li ovo čuli već nebrojeno puta?). Vandetta bi trebala biti mnogo "dublja" igra negoli je njen prethod-nik. Misije će imati više ciljeva te će postojati čak šest različitih završetaka, ovisno o vašim postupcima. Priča je znatno bolje dočarana i vrlo realno prožima cijelu igru. Značajna novost su i četiri nove vrste brodova, nove dosad neviđene vrste tehnologije, inteligentniji neprijatelji... sve u svemu, mnogo dodataka.

- Proizvođač: Psygnosis
- Platforma: Playstation, PC
- Izlazi: koncem '98

Starcraft - konačno pri završetku

Blizzard je već nekoliko puta odgodio izdavanje svoje nove igre koja bi trebala postati hit poput Warcrafta. Trenutačno je u završnoj fazi testiranja i, kako ljudi iz Blizzada kažu, testiraju se bugovi 24 sata na dan. Ako sve prođe kako spada (čemu se nemojte previše nadati), moći ćete je pogledati već ovog mjeseca.

Wargames

Čini se da je Playstation konačno počeo dobivati igre kakve zaslužuje - prelijepo napravljene strategije - a toj skupini pri-pada i Wargames. Igra što je razvija Interactive Studios rabi potpuni 3D land-scape napravljen u visokoj razlučivosti u više tisuća boja. Priča, zasad još nepoz-nata, odvijat će se u obliku campaigna u 30 prekrasno napravljenih misija s više od 100 raznovrsnih jedinica. Uza sve to, dobit ćemo i uhu ugodan, specijalno komponiran soundtrack. Igra bi se, osim u Playstation verziji, trebala pojaviti i na PC računalima.

- Proizvođač: Interactive Studios
- Platforma: Playstation
- Izlazi: travanj '98

Tomb Raider 3 u pripremi !?

Eidos, navodno, upravo razvija nastavak Tomb Raidera pod nazivom The Adventures of Lara Croft, čija bi se radnja trebala izravno nastaviti na Tomb Raider 2. Eidos, doduše, nije potvrdio ove glasine, ali ih nije ni opovrgnuo.

Batman & Robin

Acclaim, sudeći po naslovima koji preplavljuju tržite, vjerno se drži tradicije izdavanja računalnih igara utemeljih na uspješnom stripu ili filmu. Toj metodi su pribjegli i ovaj put (a već sam pomislio da ćemo se malo odmoriti od "čovjeka šišmiša"). Priča je smještena, a gdje drugdje, nego u Gotham City (koji će u ovoj igri biti vrlo vjerno prikazan). Grad "ponovno" terorizira Doctor Freezi (kao i u filmu), a vi morate tom teroru stati na kraj igrajući jednog od dobro nam poznatih likova, Batmana, Robina ili Batgirla. O igri se i nema baš mnogo toga za reći, dobra grafika i igrivost ionako karakteriziraju većinu Acclaimovih igara.

Resident Evil 2 - nevjerojatan uspjeh

Samo je u Japanu, po izlasku igre, tijekom prvog tjedna prodano preko 1,4 milijuna primjeraka Resident Evila 2. Capcom, naravno, nije bio zadovoljan tim "malenim" profitom, te je ugrabio priliku i maksimalno unovčio svoj projekt izdavanjem različitih majica, kapa i ostalih suvenira, zaradivši dodatnih 400.000 američkih dolara. No "ambicioznim" Japancima ni to nije dosta, licenirali su preko 20 novih Resident Evil 2 suvenira (slušalice, kapute i ostale drangulije).

POWER VR - povratak

POWERVR

Zajamčena podrška

Nakon pojavljivanja superiorne Voodo 2 tehnologije temeljene na 3Dfx chipu, očekivalo se konačno izdvajanje od konkurencije i opća pobjeda 3Dfx-a. PowerVR se potrudio da ne bude tako. Početkom godine sklopili su ugovor s dvadesetak poznatih trvrtki koje se bave proizvodnjom igara, čime su zapravo zajamčili podršku svom PowerVR chipu tijekom cijele godine. Neke od poznatih su Shiny, Eidos, Activision, Interplay, te mnoge druge.(staviti logo)

PowerVR - nova generacija

Da bi konkurirao na tržištu 3D akceleriranih kartica, PowerVR je najavio u ovoj godini svoj unaprijeđeni PowerVR chip nove generacije čije bi performanse trebale biti do tri puta veće od prijašnjeg, s mogućnošću reproduciranja 1.2 milijuna poligona po sekundi i fill rateom od 150 milijuna piksela po sekundi. Sve će kartice podržavati izravno OpenGL i Direct3D, a pojavit će se u obje verzije, PCI i AGP. Novi PowerVR chip pojavit će se na pet različitih kartica koje bi trebale izaći tijekom godine, a prodavat će se po vrlo popularnoj cijeni (gotovo upola manjoj od 3Dfx-ovih kartica). Nakon ovih pothvata, PowerVR se definitivno vraća u utrku 3D industrije i vrlo bi lako mogao zauzeti vodeće mjesto.

Dark Omen - pohod na Playstation



Usporedno s izlaskom PC verzije izvrsne strategije Warhammer Dark Omen izaći će i verzija za Playstation. Budući će igra imati izvrsnu grafiku s izvrsnim 3D terenom i već provjerenim Warhammer engineom, svakako će biti vrijedan dodatak na Playstationovom tržištu ionako siromašnom strategijskim igrama.

- Proizvođač: Mindscape
- Platforma: Playstation
- Izlazi: ožujak/travanj '98



Sega - nova konzola

Vrijeme je za nešto novo i značajno na tržištu konzola. Za Segu ne možemo nikako reći da je jedna od najuspješnijih tvrtki u tom tipu računarske zabave (barem ne na našem tržištu), no kako se sve mijenja, vrijeme je da se i to promijeni. Sega je najavila skori izlazak svoje nove konzole temeljene na Power VR chipu nove generacije o kojem smo nešto već rekli (u početku je to trebao biti Voodo 2 chip, ali je izbila afera između 3Dfx-a i Sege). Najvažnije odlike novog proizvoda su izvrsna grafika (za konzole) i vrlo brza reprodukcija 3D slika, tj. igara, čak oko 40 frameova po sekundi. Kako će na to reagirati ostali konzolaši, Playstation i Nitendo? Oba proizvođača imaju također u pripremi konzole nove generacije. Tko će se uzdignuti iznad ostalih? Donedavno je to bio Playstation; možda je došlo vrijeme da siđe s trona i malo se odmori, ali nikad se ne zna kakva nam iznenađenja pripremaju ljudi iz Sonyja.

Igrači kreću u pljačku

U Japanu je tijekom ovog mjeseca uhićena skupina školaraca (10 - 14 godina) koji su postali toliko ovisni o igranju u različitim VR igraonicama da su osnovali malu skupinu koja se bavila sitnim kriminalom (džeparenjem i različitim krađama) ne bi li priskrbila novac za svoj "hobi". Po riječima policije, dotična je skupina kroz određeno vrijeme ukrala novca i ostalih stvari u vrijednosti oko 15000 američkih dolara (hmm, meni bi trebao novi kompjutor).

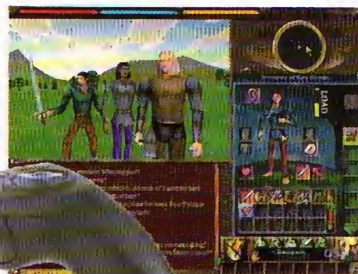


Microsoftovi planovi za '98



U ovoj je godini naša "najdraža" programerska kuća najavila zanimljive naslove. Ponajprije mislim na izvrsni Age of The Empires 2 (o kojem možete više pročitati u idućem broju Hackera), Asheron's Call, igru koja bi trebala biti prekretnica u svijetu online RPG igara (što ih za Microsoft razvija Turbine games), te novi 3D game controler TILT.







Lara zlata vrijedi

Već duže vrijeme Eidos obećava expansion Tomb Raidera, što će konačno i ostvariti Tomb Raider Goldom. Osim originalne igre, u paketu će se naći četiri potpuno nova nivoa raspoređena u dva djela. Kroz dvije misije, u dijelu nazvanom Unfinished Business, Lara se vraća u Atlantidu, gdje mora uništiti leglo aliena. U drugom, pak, dijelu, imena The Shadow of The Cat, naći ćete se u gradu Khamoonu. Na policama trgovina igra bi se trebala naći početkom proljeća, u Playstation i PC verziji, a cijena će biti 30$.



- Proizvođač: Eidos
- Platforma: Playstation, PC
- Izlazi: proljeće '98

NET YAROZE

Dosadilo vam je što vam govore da po cijele dane igrate na bezveznoj konzoli? Željeli biste raditi igre za Playstation? Ako je odgovor na bilo koje od ovih pitanja potvrdan, Net Yaroze je proizvod za vas. Sve što vam treba je malo (hm,hm) novca, osobno računalo (PC ili Mac) i površno znanje programiranja. Ako to sve imate, odsurfajte na www.scee.sony.co.uk i potražite detalje o ovom novom Sonyjevom proizvodu. Već za nekoliko tjedana mogli biste raditi igre poput ove na slici, a tko zna, možda jednog dana napravite i novi nastavak Tekkena?



Oprema što je dobijete u Net Yaroze paketu. Crni PSX je stvarno COOL.



Možda je jednostavna, ali ovu je igru napravio potpuni početnik u samo nekoliko dana.



Nightmare Creatures

Ako volite stare mračne filmove o Frankenstainu ili čudovištu iz močvare, onda je nova igra kompanije Kalisto nešto za vas. Atmosfera je tmurna i stravična, iza svakog ugla skriva se po jedno čudovište iz vaših najgorih noćnih mora.

Berislav Jozić

- **Podržani hardver:** PSX (Memory Card, Analogni controller)
- **Izdavač:** Activision
- **Datum izdavanja:** studeni 1997.
- **Vrsta:** borbeni RPG.

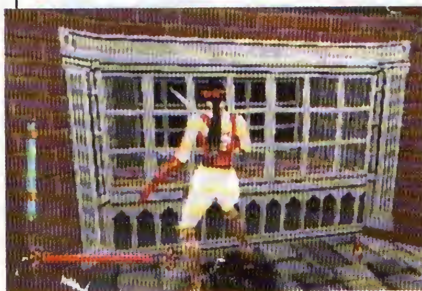


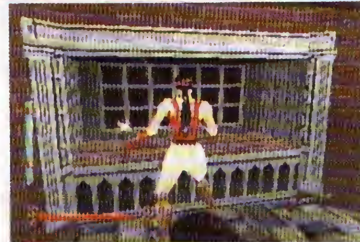
Između nivoa dobivat ćete kratke upute o vašoj potrazi za Crowleyem

O čemu je riječ? Riječ je o igri napravljenoj u popularnom Tomb Raider stilu, u kojoj na svoj lik gledate iz trećeg lica i imate potpunu slobodu kretanja u prostoru. Nightmare Creatures vodi vas u London 1834. godine, u legendarnu Noć čudovišta. Naime, prema starim londonskim pričama, jedne noći alkemičar Adam Crowley pustio je svoje kreature stvorene mješavinom magije i ljudskih leševa da lutaju ulicama Londona. Vi, u ulozi "božjeg čovjeka" Ignatiusa ili avanturistkinje Nadie, morate spriječiti Crowleya u njegovim planovima i očistiti magloviti grad na Temzi od krvožednih čudovišta. Vaša potraga za Crowleyem podijeljena je u 15 nivoa, za čije će vam prelaženje više biti potrebni brzi refleksi i iskustvo u borilačkim igrama, a samo u manjoj mjeri razmišljanje i sposobnost rješavanja problema. Ipak, ova igra nipošto ne zaslužuje da je opišemo kao "još jednu tabačinu" i odbacimo. Nightmare Creatures krasi vrhunski ugođaj i superigrivost koja prožima cijelu igru. Grafika grada kroz koji se krećete (od običnih ulica do groblja i luke) iznimno je detaljna i izgleda kao film o Sherlocku Holmesu ili Jacku The Ripperu. Programeri su čak pokušali donijeti isti raspored ulica pa, ako ste bili u Londonu, to vam može pomoći u snalaženju. Stravična čudovišta skaču na vas sa svih strana, u početku bezglavo, a na idućim nivoima su sve lukaviji. Uz maglu, koja je gotovo stalno prisutna i zaklanja vam vidik, te prigušene zvukove koji dopiru do vas kroz uske uličice, ubrzo ćete biti u stalnom stanju napetosti i tek kada dođete do kraja nivoa, shvatit ćete da vam je čelo orosio hladan znoj. Ova igra pravi je horor! Neovisno koji lik izabrali, na raspolaganju vam je brdo pokreta, udaraca i "comboa". Nadia ima mač, a Ignatius vitla dugačkim štapom. Pošto su oba ta oružja na početku prilično slaba protiv opasnih kreatura noći, usput ćete moći na nekoliko mjesta pojačati razornu moć svog oružja i sakupljati različite predmete koji vam mogu pomoći u igri. Tu su standardni bonus predmeti (dodatna energija i životi) te hrpa dodataka za uništavanje protivnika (od kubura, bombi i baklji, do rotirajćih noževa i čarolija za zamrzavanje i uspavljivanje neprijatelja). Osim po oružju , likovi se razlikuju brzinom (Nadia je brža) i otpornošću na udarce (Ignatius je žilaviji). Jedino što pomalo kvari dojam o igri je svojevrsno ograničenje vremena (epruveta u lijevom dijelu ekrana se polako prazni dok hodate naokolo i puni se kada ubijete nekog protivnika prikazujući zapravo razinu adrenalina u vašoj krvi), što vam prilično ograničava kretanje i razgledavanje okoliša, traženje tajnih prolaza i skrivenih bonusa, jer stalno morate tražiti sljedećeg neprijatelja koji će vam podignuti razinu adrenalina. Ipak, ovo ograničenje ne utječe odveć na tijek igre, jedino će vas kojiput naljutiti. Volite li horor filmove, svakako nabavite Nightamre Creatures. Oni kojima takva vrst zabavne nije bogzna što, bolje neka izbjegnu ovaj naslov jer mnoge scene nisu za svačije oči.



Bum! Tras! Tako ti i treba kad napadaš bespomoćnu djevojku.





Razbiti prozor je nepristojno, ali što mogu kada je iza njega nagradni život



Sjeckanje zombija na komadiće je jedini siguran način da ih se zauvijek riješite.



- **Grafika:** 8/10
- **Zvuk:** 7/10
- **Igrivost:** 9/10
- **Originalnost:** 8/10

Konačna ocjena: 8/10

izvrsna atmosfera gotičkog horora

Pandemonium 2



Hrvoje Herceg

- Podržani hardver: PSX (Memory Card), PC (3Dfx)
- Izdavač: BMG
- Datum izdavanja: studeni 1997.
- Vrsta: platformska igra



Ako ste mislili da je okoliš u prvom dijelu pomalo "trknut", tek će vas nastavak uzdrmati.

Nikki i Fargus su ponovno u akciji! Godinu dana po izlasku prvog dijela stiže nam i drugi nastavak Pandemoniuma, još brži, bolji i luđi od starijeg brata. Sjećate li se još uvijek Pandemoniuma? Bila je to zabavna i popularna igra u kojoj ste u ulozi princeze Nikki i dvorske lude Fargusa jurišali po čarobnoj zemlji Lyr, dok je kamera (tj. vaš pogled) rotirala oko glavnog junaka donoseći Pandemoniumu mješavinu obilježja 3D i 2D igara. Pandemonium 2 nastavlja tradiciju, i uz mnogo izmjena, gura Nikki i Fargusa u još jednu ludu avanturu. Oba su se lika od prošlog nastavka pomalo promijenila. Nikki je odrasla, očvrsnula i proljepšala se, a Fargus je promijenio odjeću, oprao se i naučio izvoditi najrazličitije trikove uz pomoć svog lutka Sida. Staza po kojoj se likovi kreću je još uvijek linearna, ali su zato pokreti kamere još dramatičniji, grafika okoliša još oštrija, šarenija i jednostavno - bolja. Osim vizualnog izgleda, nastavak se izdiže iznad prvog dijela igrivošću i i kompleksnošću.

Ovaj će vam put najrazličitiji prekidači promijeniti izgled nivoa, imat ćete po tri vrste napada za svaki lik, mogućnost penjanja po užadi, ljestvama i sličnim spravama a moći ćete preuzeti oblik bosseva s kraja nivoa (naravno, kad ih pobijedite). Na taj ćete se način, primjerice, naći u robotu koji juri kroz izvrsno animirani 3D tunel i morati se boriti protiv letećih napasti u stilu najboljih pucačkih igara. Ova i mnogo drugih nenadanih promjena tijekom igre daju Pandemoniumu 2 ono što je mnogim platformskim igrama nedostajalo - raznolikost. Igra ne postaje dosadna ni nakon što se uistinu dobro upoznate sa svim mogućnostima obaju likova i prijeđete nekoliko nivoa, želja da saznate što vas čeka iza sljedećeg ugla stalno će vas vući naprijed.

- Grafika: 8/10
- Zvuk: 7/10
- Igrivost: 8/10
- Originalnost: 5/10

Konačna ocjena: 8/10 zarazno platformsko ludilo

Caesar's Palace

- Podržani hardver: PSX (Memory Card), PC
- Izdavač: Interplay
- Datum izdavanja: studeni 1997.
- Vrsta: kasino igra

Kartaške igre prebačene na kompjutorske ekrane nisu nikad postigle bogzna kakav uspjeh, ni Caesars Palace nije iznimka. U posljednje je vrijeme Interplay izdao velik broj igara, rezultat takve žurbe je mnogo neuspjelih i nedovršenih. Kao i neke igre iz Interplayove ponude, tako i Caesars Palace pati od nedostataka koji mu itekako umanjuju vrijednost. No krenimo redom.

U Caesars Palace možete zaigrati pet igara: *roulette, blackjack, baccarat, craps* i *slots*. *Roulette* je klasični rulet – dakle, kladite se na određeni broj, boju (crna, crvena i zelena) ili na neku skupinu brojeva. Ako se kuglica zaustavi na tom broju ili boji, dobivate novac, u suprotnom gubite. *Blackjack* je stara kartaška igra gdje vam je cilj približiti se zbrojem karata broju 21. U *crapsu* se kladite u vrijednost što će je imati zbroj poena dviju kockica. Kockice se bacaju i imaju li iznos koji ste predvidjeli, vi pobjeđujete. Ovdje se možete kladiti na određeni broj ili na skupinu kombinacija koje bi kockice mogle pokazati. Sreća je ključ pobjede u *slotsu*. Riječ je o svimapoznatom stroju na kojem, kad ubacite novčić, počinje vrtnja različitih znakova (brojevi, slova, slike). Ako se poklopi određena kombinacija znakova, vi dobivate određeni iznos žetona, unaprijed određen za tu kombinaciju. Kad nakupite mnogo novca u opisanim igrama, zaigrajte *baccarat*. *Baccarat* je kartaška igra slična *Blackjacku*, ali je najmanji mogući ulog 1000$. Na njem se može mnogo zaraditi i još brže izgubiti, zato pametno igrajte. Sve dodatne informacije o igrama kao i neke posebne strategije možete doznati u Tutorialu ugrađenom u igru i, za razliku od ostatka igre, u potpunosti izvedenom kvalitetno digitaliziranom grafikom. Igra je grafički vrlo loše izvedbe. Dok su izbornici koliko-toliko pregledni, grafika igara je sramotna. Tako, primjerice, dok igrate *Blackjack*, gotovo nećete ni vidjeti koje karte imate, morat ćete se oslanjati na glasovne komentare djelitelja. No kako on, osim što govori koje karte imate, priča i kojekakve gluposti vezane uz igru, kartanje na ovaj način postaje vrlo teško. Sve u svemu, igra i ne bi bila toliko loša da je napravljena kako spada, ali, možda jednog dana dođe nastavak u kojem će svi nedostaci biti uklonjeni.



Ako se zaustavi i treća sedmica, bit ću vrlo, vrlo bogat. Nažalost, samo virtualno.



Slike na PC-u su mnogo ljepše nego na PSX-u upravo zbog više rezolucije

Hrvoje Herceg

- Grafika: 3/10
- Zvuk: 5/10
- Igrivost: 4/10
- Originalnost: 4/10

Konačna ocjena: 4/10 moglo je biti mnogo bolje

CIVIL WAR GENERALS 2

Grant, Lee i Sherman - generali koji su se borili na različitim stranama u ratu Sjevera i Juga, ropstva i slobode. Otkako se računalo pojavilo, pojavile su se i igre takve tematike, North & South ili Civil War, a stigla je i najnovija pod nazivom Civil War Generals 2. Pomislili ste - još jedna strategija koja ćemo vrlo brzo zaboraviti ali to nije točno jer to nije C&C klon kojih nam je svima preko glave, ova će igra pronaći svoju publiku zahvaljujući svojoj temi građanskog rata.

Miroslav Puljiz

- **Podržani hardver:** PC (3Dfx)
- **Izdavač:** Sierra
- **Datum izdavanja:** prosinac 1997.
- **Vrsta:** ratna strategija



U ovoj ćete strategiji, krenete li u vojni pohod, moći birati između 17 povijesnih bitaka podijeljenih u manje dijelove, a najpoznatija je ona u Gettysburgu, kad je Jug potukao Sjever iako je bio siguran u pobjedu. Igra ima prekrasne slike i uvode u kojima će se govoriti o odabranoj bitci.

Izabravši bitku, birate i stranu na kojoj ćete se boriti a prije borbe bit će vam ukratko opisano što morate postići i učiniti da biste porazili neprijatelja. U igri će biti više vrsta postrojbi, od pješadije do topova koji vam trebaju čuvati leđa. Moći ćete kupovati i birati sva ondašnja oružja, od najrazličitijih vrsta pušaka do topova, jer svako ima različite karakteristike i učinkovitost. Kao i u Panzer Generalu, bit ćete ograničeni potezima, što znači da ne možete igrati vječno, nego morati dobro razraditi taktiku želite li štogod postići. Trebat će više puta počinjati jednu te istu bitku, ali strpljenje će vas dovesti do uspjeha. Možete odigrati i pojedinačni scenario pojedine bitke iako to nije zanimljivo kao opisani vojni pohod, ali će poslužiti kao vježba.
Ako vam, pak, dosade sve te bitke, možete kreirati i svoju. Ako ni to nije dosta, možete se prebaciti na igranje preko mreže, Interneta, tj. Sierrinog servera ili preko modema na izravno spajanje. Među povijesnim bitkama možete odabrati i alternativne



bitke, tj. one što su ih kreirali Sierrini programeri. Sve u svemu, igra nije za odbaciti. Zaigrajte je pa ako vam se ne sviđa vratite se svojoj prvoj ljubavi - Sid Meier's Gettysburg.

- **Grafika:** 8/10
- **Zvuk:** 7/10
- **Igrivost:** 9/10
- **Originalnost:** 7/10

Konačna ocjena: 8/10 igrivost - genijalna, ostalo baš i ne

COBRA GUNSHIP

Vratimo se u zlatno doba Amiga i njenih arkadnih pucačina koje su vladale tih godina. Kako se PC razvijao, igre su se počele raditi i za nj, ali je tu grafika bila mnogo lošija. Cobra Gunship je jedna od mnogih na tržištu a razlikuje li se i po čemu otkit ćemo u ovom opisu.

Miroslav Puljiz

- **Podržani hardver:** PC, (3Dfx)
- **Izdavač:** Elysium Digital
- **Datum izdavanja:** siječanj 1998.
- **Vrsta:** arkadna pucačina

Igru Cobra Gunship su napravili potpuno nam nepoznati ljudi iz Elysum Digitala. To je tipična arkada u kojoj ne morate mnogo razmišljati, nego samo bacati bombe, rakete ili pucati po kamionima i pješadiji. Izabravši misiju, možete odmah početi igrati jer se uglavnom svi zadaci odnose na uništavanje svega pokretnog. Nulta misija služi vježbanju i upoznavanju onoga što vas čeka tijekom igre. Vozeći helikopter, borit ćete se protiv neprijateljskih helikoptera, zrakoplova, pješadije, protuzračne obrane. Prvi pravi zadatak je odmah iza nulte misije - morate uništiti svu živu silu, ali i mostove. Pokušat će vas onesposobiti prilično jaka protuzračna obrana pa je uništite prije nego krenete u uništavanje mostova. U toj misiji morate između mnogih topova na neprijateljskom područja izvući sabotera koji radi za vas. Iako se programerska kuća nije previše potrudila oko grafike, i to je dovoljno jer za ovakvu vrstu igara ne treba nešto posebno, npr. 3Dfx. Zvuk je najslabija strana ove igre, nedostaju i oni najosnovniji zvukovi borbenih i pucačkih igara a o nekakvim dodatnim specijalnim efektima, koji su glavni adut svih novih dobrih igara, nema ni govora. Odlučite sami hoćete li nabaviti ovu igru ili ćete pak ostati na nečemu puno realnijem i boljem.



- **Grafika:** 5/10
- **Zvuk:** 5/10
- **Igrivost:** 8/10
- **Originalnost:** 7/10

Konačna ocjena: 6/10 u nedostatku sličnog i ovo je igrivo

World Wide Rally Championship

Krešimir Lauš





- Podržani hardver: PC
- Izdavač: Digital Dreams Multimedia
- Datum izdavanja: siječanj 1998.
- Vrsta: utrka motorima



Ludujete li za automobilskim utrkama, u svakom ćete broju Hackera pronaći nešto za sebe. Hiperprodukcija različitih Formula 1, Indycara, Rallya ne popušta a kako smo mi uvijek u trendu, naći će se štogod i za vas. Worl Wide Rally Champhionship je osrednja igra o kojoj nije potrebno mnogo govoriti ali kako očajnički trebam još sto kuna za taj vražji Voodo2, reći ću riječ-dvije više. Ovaj bi rally bio bezvrijedan kad ne bi imao što i bezbrojne inkarnacije prije njega. Kakva bi to bila igra kad ne bi imala *practice, single race i championship mode*. Kakva bi to grijehota bila kad ne biste imali na izbor različite toyote, subarue, škode i skatkiše kao što su porshe 911 i jeep willys. Bez *automatic* i *manual* načina prijenosa brzina, ubrzo bi propala. Bez noćnih uvjeta vožnje, kad vaša svjetla sablasno osvjetljavaju put, bila bi ubrzo raspeta. Kakva bi to igraća kreacija bila kad ne bi imala barem pet-šest staza u različitim vremenskim uvjetima s različitim tipovima podloga koje utječu na ponašanje vašeg vozila.

World Wide Rally Championship je igra koja ima sve nabrojano, i više, no to je ne izdvaja od ostale braće po kotačima. Još kad bi grafika bila nešto posebno, impresivna, puna lans flare-ova, preljeva boja, ludih skakavaca koji se lijepe za šajbu (ček, ček, otkud mi je to poznato?), mogla bi proći, ali je tu i mnogo nedostataka. Naime, osim brojnih grafičkih bugova (npr. vrlo loš clipping (vidite kroz poligone) i jedna kabina za sva vozila), igru "krasi" i prevelika osjetljivost tipki, potpuni izostanak podrške za bilo kakve 3d akceleratore, DOS izvedba (?!!) te opći dojam nedorađenosti i površnosti. Kako autori nisu bili opterećeni nikakvim licencama, staze su napravljene dosta maštovito, ali nemaju ni približno onaj stupanj zaobljenosti i detaljnosti Screamer Rallyja. Auti se ponašaju zadovoljavajuće, no za potpuni doživljaj vožnje bit će vam potreban igraći volan jer je igranje tipkama gotovo nemoguće. Sam tehnički dio grafike, s obzirom da ne podržava 3d akceleratore, iznenađujuće je dobar. Naime, frame rate je vrlo visok (no igra radi tek u 320*400 rezi) i na slabijim strojevima a osjećaj brzine fantastičan ali to ne može zamijeniti sjaj 3dfx-a ili PowerVR-a te je odluka autora da ne pruže *out of box* nativnu podršku za navedene zvijeri neoprostiva, a da ne govorimo o Direct 3D-u. Najveće zadovoljstvo doživjet ćete igrajući protiv živih protivnika preko modemske, serijske i IPX veze. Ali i to je premalo u današnje doba moćnog procesiranja 3d grafike, milijun boja i high fidelity zvuka, stoga je World Wide Rally Championship svojevrsni anakronizam u povijesti PC auto igara. Razmislimo li malo, i nije velika šteta jer ih je i ovako previše.

- Grafika: 7/10
- Zvuk: 7/10
- Igrivost: 6/10
- Originalnost: 6/10

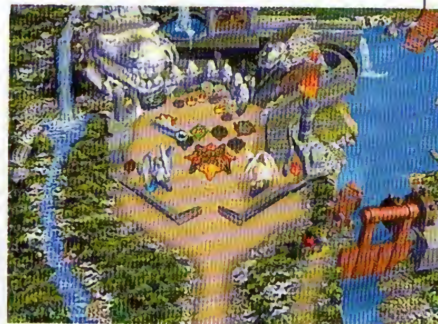
Konačna ocjena: 7/10 kad igra radi u DOS-u...

3D ULTRA PINBALL: The Lost Continents

Hm, hm. Došao je i taj dan, u prodaji je treći dio poznatog nam flipera 3D Ultra Pinball. Je li dobar kao i prijašnje mu inačice? 3D UP: The Lost Continents je još i bolji.

- Podržani hardver: PC, (3Dfx)
- Izdavač: Sierra
- Datum izdavanja: siječanj 1998.
- Vrsta: 3D fliper

U prvom ste dijelu bili u svemiru, u drugom u horror dvorcu, a sada se vraćate čak u prapovijesno doba, u prašumu gdje vas iz mraka prate oči T-Rexa. Ne biste vjerovali, ali ovaj fliper ima i priču: vozeći iznad prašume, zapalio vam se motor i morali ste sletjeti među ne baš miroljubive životinje. Nakon ovakvog uvoda, naći ćete se u glavnom izborniku gdje nije potrebno dotjerivati grafiku jer je sve stavljeno do maksimuma. Ulazeći dublje u prašumu, nailazit ćete na špilje i dvorce duhova dinosaura. Kroz 15 flipera doživjet ćete mnogo ugodnih događaja i još više onih neugodnih - dinosauri jednostavno žude za vašom krvi. Probijajući se neistraženom prašumom, dočekivat će vas najrazličitije vrste, ali ćete biti sve bliži izlazu i završetku igre jer ako ima početak i temu, mora imati i kraj. Grafički je 3D UP kao i prijašnji nastavci, dok su zvuk i efekti mnogo bolji. Iako fizika loptice, kako kaže Chris, nije najbolje napravljena, sve opet ovisi o navikama igrača. Ova igra podržava najbolje kontrolne palice, od Thrustmaster Wizard pinball controllera preko Microsoft Sidewinder gamepada pa do Gravis Gripp gamepada pa ako uistinu želite ugođaj, kupite jednu od ovih stvarčica a onda ne znam tko će vas odlijepiti od flipera (moj prijatelj Rakovac najbolje zna što znači dobra i izdržljiva palica). Moja vam je preporuka - nabavite ovaj fliper jer će zacijelo biti prekretnica i uzor svim budućim kompjutorskim fliperima koji više neće pokušavati biti što sličniji pravim fliperima, nego će težiti da budu još bolji, puno zanimljiviji i, dakako, igriviji nego su ovi dosadašnji.



Isušite jezero za prolazak vaših junaka u daljnje pobjede

Miroslav Puljiz

- Grafika: 9/10
- Zvuk: 8/10
- Igrivost: 8/10
- Originalnost: 9/10

Konačna ocjena: 9/10 prvi fliper koji ima svoju priču

Grand Theft Auto





Tri godine rada moraju dati nešto dobro. Ako nije tako, čemu se uopće truditi? A ovaj se put trud isplatio. Iako ima svojih nedostataka, Grand Theft Auto je jedna od najoriginalnijih igara u posljednje vrijeme koja vam omogućuje da se uživite u njen svijet kao malo koja igra na tržištu.

Berislav Jozić

- **Podržani hardver:** PSX, PC (Memory Card)
- **Izdavač:** BMG Interactive
- **Datum izdavanja:** prosinac 1997.
- **Vrsta:** avantura-simulacija



E, ovo ja zovem pravim autom - vozi Miško!

Što je toliko zanimljivo u igri krađe automobila, pa to radim svakog tjedna? zapitao me prijatelj. Ovdje nije riječ samo o krađi prevoznih sredstava (zašto stati na automobilima kad možete ukrasti motor, autobus ili kamion), ova igra obuhvaća većinu kriminalnih aktivnosti koje možete počiniti u nekom gradu. Krađe, pljačke, ubojstva, paleži, organiziranje javnih prosvjeda - što god vam padne napamet, GTA vam ogomućuje da učinite (no dobro, možda sam se malo zanio s javnim prosvjedima - vidi se da socijalna situacija utječe i na opise igara.). Igru započinjete kao sitni kriminalac na ulicama velikog grada: reputacija vam je nula, bez oružja ste i iskustva, a ambicije goleme. Da ispunite svoju želju i postanete kralj kriminalaca, bit će potrebno mnogo muke, znoja i suza - ali, sve je bolje nego pošteno raditi. Vaš put do uspjeha podijeljen je na nivoe, a za prelazak na viši morate sakupiti određeni broj bodova, gdje dolazi do izražaja sloboda što vam je GTA daje. Bodove možete skupljati izvršavanjem bilo kakvih kriminalnih aktivnosti u gradu. Iako postoji preko 200 misija, bodove dobivate i za jednostavnu krađu i preprodaju automobila, gaženje pješaka na ulici ili izazivanje lančanih sudara. Naravno, jednostavniji zločini donose manje bodova, a misije vam povećavaju i points multiplayer (broj kojim se množe zarađeni bodovi). No kako misije nisu obvezne, GTA svatko može igrati na svoj način. Golemi prostor što ga GTA obuhvaća sam je po sebi poseban. Tijekom igre "operirat" ćete na području tri golema živuća grada preplavljena pješacima koji šeću unaokolo i automobilima što jure ulicama. Pregazite li pješaka, uskoro stižu kola hitne pomoći, podmetnete li vatru, vatrogasci su već na putu - reagiranje promjenjivog okoliša na vaše akcije dovedeno je do savršenstva. Hodanje po cesti nema smisla, područje koje morate prijeći je ogromno, stoga zaustavite automobil, izbacite vozača i pobjegnite s mjesta događaja – prvo je što trebate učiniti kad se nađete u igri. Pogled iz ptičje perspektive približava se i udaljuje, ovisno o vašoj brzini. Ako hodate, sve je uvećano, ali kad sjednete u auto, kamera se udaljuje i vidljivost postaje bolja - što je itekako korisno kad jurite brzinom od 150 km/h a policija vam je za petama.

ZANIMLJIVOSTI

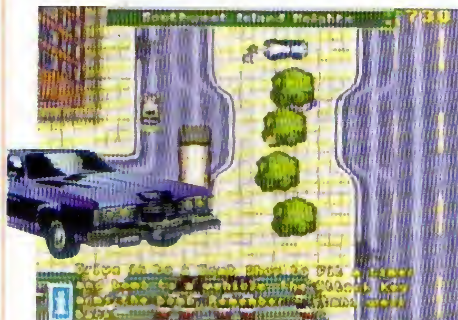
PSX verzija ove igre već je u startu imala loše izglede. Sam GTA projekt započeo je kao ideja na Amigi, pa se zbog opadanja Amigine popularnosti preselio na PC. Kad su programeri DMA Designa počeli razmišljati o PSX verziji, igra je toliko narasla po obujmu i kompleksnosti da nitko - uključujući Sonyjeve tehničke stručnjake - nije vjerovao da sve to može stati u ograničenu memoriju PSX-a. Ipak nisu dali da ih takva predviđanja ometu i uspjeli su napraviti igru. Evo dokaza da je sve u upornosti.

MISSION IMPOSSIBLE

Evo jedne od misija koju možete izvršiti na prvom nivou, da vidite o čemu je riječ. Telefonom ćete primiti poruku da je banda motorista presrela dostavljača s pošiljkom droge i diler želi da je vratite. Ukradite prvi auto u blizini i provozajte se ulicama da nađete oružje i oklop. Slijedeći strelicu, stići ćete do skrovišta bande i ondje ih nemilosrdno poubijajte. Uzmite drogu, skočite na motor i izbjegavajući policijske automobile što pristižu sa svih strana pronađite garažu u kojoj ćete izvaditi drogu iz spremnika za gorivo. Diler će vas potom poslati da dostavite drogu na određeno mjesto u gradskom parku. Ostavite je i sačekajte skriveni u grmlju a, kad kupac dođe, "pritisnete" ga i zaradite još malo bodova prije završetka misije.



Moja prva misija: ukradi dva taksija, Ne zvuči teško.



Oduvijek sam želio voziti cisternu - toliko je velika da mi pješaci ne mogu izmaći

Dakako, u svakom gradu postoje i snage reda koje se trude otežati vam put do slave. Što ste počinili teži zločin, policija će uložiti više truda u vaše hvatanje, od redarstvenika na motorima i u automobilima do uličnih barikada i snajperista na krovovima (ako dođe do toga, sigurno gubite život). Policiji možete zamesti trag ulaskom u neku od ilegalnih garaža, gdje ća vašem autu biti promijenjena boja a vama identitet. Ako vas ipak uhvate, gubite svo sakupljeno oružje i opremu, ali ako određenom količinom bodova platite jamčevinu - slobodni ste. Bodovi vam služe i za kupnju predmeta, plaćanje preuređenja auta i sl. Kao što je uobičajeno, na kraju ćemo se osvrnuti na tehničke pojedinosti. Ovdje je GTA potpuno neujednačen – glazba i zvukovi grada koji vas okružuju (škripa kočnica, zavijanje sirena, žamor ljudi, plakanje djece - kompletna zvučna kulisa) su vrlo dobri. Za razliku od toga, grafika je zastarjela i ružna, kao da su je crtači radili lijevom rukom. Dobro, sve se dobro prepoznaje - ljudi, predmeti, različiti tipovi vozila, sve je vrlo šareno, izdaleka čak primamljivo, ali kada priđete bliže i zaigrate, vidjet ćete da grafika odgovara onoj sa starog C64 ili Spectruma. Možda je uzrok tome slaba rezolucija PSX-a, no čak ni to nije dovoljan izgovor za ovakvu grozotu. Pa iako sam ja prvi koji će reći da grafika nije najvažnija stvar u igri, ovdje ne mogu olako prijeći preko te činjenice.

Grand Teft Auto je igra toliko kontroverznog sadržaja da je bilo govora o zabrani njene prodaje u nekim zemljama. Ovom igrom rasprave o tome kako kompjutorske igre potiču na nasilje i kriminal dobile su argument više. Svejedno, ovo je igra za inteligentnog igrača, koji vidi dalje od loše grafike i zna raspoznati minirani auto nevino sparkiran uz cestu. Ukratko, ovo nije igra za svakoga, ali oni za koje jest bit će njome beskrajno oduševljeni.



ALTERNATIVNO

THE CLUE

Stara igra s Amige gdje ste također bili u ulozi sitnog pljačkaša s velikim ambicijama - vjerojatno je odavde i potekla ideja za GTA.

- **Grafika:** 3/10
- **Zvuk:** 7/10
- **Igrivost:** 8/10
- **Originalnost:** 9/10

Konačna ocjena: 7/10 nešto novo i zanimljivo

Nagano Winter Olympics '98



Berislav Jozić

- **Podržani hardver:** PSX
- **Izdavač:** EA Sports
- **Datum izdavanja:** veljača 1998.
- **Vrsta:** sportska simulacija

Electronic Arts strikes again! Igre *EA Sportsa* su u posljednje vrijeme na svim top ljestvicama najigranijih svjetskih igara *(Fifa 98, NBA Live 98)* pa će ondje svoje mjesto najvjerovatnije pronaći i ova. Iako je olimpijada upravo završila, u *Nagano Olympicsu 98* se možete okušati u zimskim sportovima. Neki nedostaju (hokej, biatlon), no vjerujem da će svatko pronaći nešto za sebe između 13 ponuđenih disciplina. Nakon odabira opcija, upisivanja imena i određivanja nacionalnosti (izbor je, nažalost, sužen na 16 zemalja, a Hrvatska nije zastupljena), na izbor su vam ponuđene sve discipline. Ne morate ih igrati određenim redoslijedom, ali da biste stigli do kraja olimpijskih igara ne smijeti biti diskvalificirani ni u jednoj disciplini, što je vrlo teško postići jer se *Nagano Olympics*, osim dobrom grafikom (s hrpom bijele boje) i realnim zvukovima, može pohvaliti i (pre)velikom dozom realnosti. Igra je tehnički prilično dobra, ali je njena težina ono što će vas najviše namučiti. Vaši prvi koraci na ledu neće biti za pamćenje, skijaški skokovi će vjerojatno neslavno završiti, a izvođenje figura na snowboardu završit ćete glavom u snijegu. Ipak, nemojte odustati! Kad se uvježbate pravodobnom skretanju, brzo ćete postati prvak u spustu ili slalomu, a sanjkanje i bob neće vam ni na početku zadavati većih problema. Kamen spoticanja mogao bi biti *curling*, koji je kod nas prilično nepoznat, ali zahvaljujući jednostavnim komandama, brzo ćete ovladati ovom varijantom boćanja na ledu. Kad se dobro uvježbate u svim sportovima, pozovite prijatelje i do suza se nasmijte njihovim početničikim padovima, ali prije toga pospremite škare i ostala tupa oruđa u ladicu ili izvan dohvata.



Haj'mo momci, dolje nas čeka kuhano vino!

- **Grafika:** 7/10
- **Zvuk:** 6/10
- **Igrivost:** 8/10
- **Originalnost:** 6/10

Konačna ocjena: 7/10 teška ali igriva hrpetina sportova



Četvrti par skija i metalna šipka u nozi - valjda ću ovaj put sretno sletjeti?

Vlad Tepes Dracula

Dario Rakovac

- **Podržani hardver:** PC
- **Izdavač:** Computerhouse
- **Datum izdavanja:** studeni 1997.
- **Vrsta:** real-time strategija



Glavni je prikaz ova karta na kojoj se zbiva sve ono što bitkama daje smisao.

Malo tko zna, ali pravi je Dracula nekoć uistinu postojao. Doduše, nije izgledao onako kako ga je Bram Stoker u svom poznatom, istoimenom romanu opisao, nego je bio stvarna, povijesna osoba i jedan od najokrutnijih vladara. Pravi je Dracula bio knez Vlaške, male državice smještene na granicama Rumunjske i Transilvanije koja se dugo vremena uspješno opirala turskim napadima, što je uvelike bila zasluga spomenutog krvoloka. Tepesova je krvava vladavina upisana krvavim slovima i upamćena kao jedan od najmračnijih razdoblja ljudske povijesti o kojoj i danas postoje brojne priče kojih se plaše mala djeca, ali i odrasli. Vratimo li se u sadašnjost, u doba kad se mladost oduševljava igrama poput Dungeon Keepera, možete li zamisliti čije bi ime bilo bolji izbor od njegovog za ime srednjovjekovne real time strategije?

Što se same igre tiča, odmah želim istaknuti da ne donosi bogzna što nova, ali nam neke stare i dobro uhodane rutine daje u novom svjetlu koje zajedno s povijesnom podlogom čine zanimljivo ostvarenje koje zaslužuje ovih nekoliko redaka. Želim li vući paralele, Draculu je najbolje usporediti s jednim od klasika, Defender Of The Crownom. Ako ste poklonik ovog žanra, vjerojatno se sjećate ovog naslova. Dracula je nastao donekle na istom načelu, s tom razlikom što umjesto šarenih arkadnih elemenata, sada imate element strategije u stvarnom vremenu. Igra je, načelno, podijeljena na dva dijela. Prvi je strategijski i odvija se potezno na karti, dok je drugi čisto taktički i odvija se na bojnom polju. Na glavnom ćete prikazu vidjeti veliku kartu svoje domovine, potpuno pokorene i pod turskom vlašću. Cilj vam je, naravno, osloboditi je i preuzeti kontrolu (ipak je bolje podanicima ako im krv pije domaći tiranin). Osim karte, tu su komande kojima ćete obučavati jedinice, unaprijeđivati vojsku, izgrađivati i brinuti se o špijunaži i proizvodnji. Popravljat ćete građevine, nadzirati proizvodnju i pripremati napad na neprijatelja. Sve se odvija u vidu jednotjednih poteza tijekom kojih se izvršavaju vaše naredbe ili se branite od eventualnih napada. Jednom kada ste spremni, odaberite pokrajinu koju želite pripojiti, selektirate invazijske trupe i krenete u napad. Borbeni je dio solidan, ali ne donosi ništa nova. Jedinicama možete davati standardni set naredbi, selektirati ih i usmjeravati ka neprijatelju baš kao i u bilo kojoj drugoj sličnoj igri. Novitet je jedino momčad s ogromnim drvenim trupcem u rukama kojim razbija vrata neprijateljske tvrdave. Borba se odvija na uobičajeni način, a ako pobijedite, osvojili ste pokrajinu. Kad ih sve osvojite, uspješno ste završili igru.

Izgled nije bitan

Grafički, Dracula nije impresivan. Grafika je osrednja s pogledom iz ptičje perspektive, vjerojatno, orla jer je visina tolika da su jedinice toliko sitne te je gotovo nemoguće odrediti kojeg su tipa. Animacije i glazba na istoj su razini, što sve skupa znači da za igranje ne trebate nikakvu mrcinu od kompjutora. Idejno, igra je zanimljiva upravo zbog povijesnog aspekta, onaj tko je kupi otkrit će kako pravi Dracula nije bio mnogo bolji od onog literarnog. Ipak, želim li dati realnu ocjenu, moram reći da za ovu igru ne bih dao novac. Nije ona loša, ima svojih dobrih strana, ali vrijeme ovakvih strategija je prošlo. Danas, kad su nam na raspolaganju igre s odličnim engineima i detaljnim sučeljima, Dracula jednostavno ne može dobiti prolaznu ocjenu.

ZANIMLJIVOSTI

Pravom je Draculi ime bilo Vlad Tepes ali je bio poznatiji pod imenom "nabijač na kolac". Vladao je u 15. stoljeću Vlaškom. Za njegove je vladavine ova mala i naoko beznačajna rumunjska provincija na rubovima Transilvanije bila trn u oku turskog sultana koji je usprkos velikim naporima nije uspjevao pokoriti. Sam je Vlad ostao upamćen kao najkrvoločniji vladar u povijesti kojeg se vlastiti narod bojao više nego sve turske sile. Priča kaže: kad je jednog dana Vlad ručao u svom omiljenom okružju, s umirućim zarobljenicima nabodenim na kolce, dobio je poruku iz susjedne kneževine. Glasniku je pozlilo od silnog smrada, a Dracula ga je upitao što mu je. Kad se ovaj požalio na smrad i upitao ga kako može tu jesti, Dracula ga je dao nabiti na kolac metar više od ostalih rekavši da mu je izišao u susret – sada mu neće smetati smrad.









Ovako izgleda pravi napad na dvorac. Prvo se približite oprezno pokrivajući svoje "razbijače". Potom odvucite pozornost strijelcima s kula. Pošaljite ekipu neka razbije vrata i onda juriš unutra!

- **Grafika:** 8/10
- **Zvuk:** 7/10
- **Igrivost:** 7/10
- **Originalnost:** 6/10

Konačna ocjena: 7/10 – zgodna strategija s povijesnom podlogom

Rock & Roll racing 2

Hrvoje Herceg

- Podržani hardver: PSX (Memory Card, analogni joystick)
- Izdavač: Interplay
- Datum izdavanja: listopad 1997.
- Vrsta: automobilističke utrke

Zlovolja opisivača može biti uzrokom što je igra dobila lošu ocjenu, ali ne može biti uzrokom da netko kupi ovakvu igru.

Dobivši ovu igru na recenziju, bio sam jako sretan. Svidjela mi se ideja o uništavanju protivnika u utrci raketama, laserima i sličnim oružjem no, započevši igru, uslijedila su samo razočaranja, stoga ne mogu oprostiti osobi koja mi je igru uvalila.
Priča je ovdje jedina dobra stvar. Započinje lijepom animacijom u kojoj se opisuje život jednog od vozača, Motormoutha, koji je stradao u ratu i želja mu je, zajedno s još nekim vozačima, osvetiti se zlom Draeneku. Sve je to ispričano u nekom Mad Max stilu i djeluje vrlo upečatljivo.
U igri možete odabrati svoj lik, kupiti automobil i svu mu pripadajuću opremu. Naći ćete različita oružja, oklope, motore i još štošta što bi vam moglo omogućiti pobjedu u utrci. Nakon svake utrke dobivate lovu i bodove. Kad skupite određen broj bodova, možete voziti u novom svijetu i dobivati više novca nego prije, ali će i protivnici biti opasniji. Uglavnom, cilj igre je voziti, ubijati, kupovati, prelaziti iz svijeta u svijet i na kraju srediti glavnog neprijatelja, zlog Draeneka zbog kojeg ste nekoć davno izgubili ruku, vilicu... Grafika je brza, ali ne bih mogao reći da je lijepa, sve je nekako sivo (možda ćete tek poslije vidjeti i koju svjetliju boju na stazi). Ovdje itekako vrijedi ona: kad vidiš jednu stazu, vidio si ih sve. Isto vrijedi i za automobile koji se grafički neznatno razlikuju , a pogled na njih je jedino izvana. Jedina su svjetla točka eksplozije, jedine izgledaju i zvuče dobro. Zvuk je, pak, priča za sebe. Motor zvuči kao mikser ili, da ne budem tako okrutan, kao mlinac za kavu, a na svakom startu i prolasku kroz cilj čut ćete navijanje publike, odnosno zvukove kakvih bi se postidjela i pokvarena motorna pila. Dok nisam skužio o čemu je riječ, mislio sam nešto nije u redu s mojim zvučnicima.
Čemu ova igra može poslužiti? Imate li prijatelja koji vam se zamjerio ili vas je povrijedio, poklonite mu ovu igru i zauvijek stega se riješili.



Ovako to izgleda na startu. Uz ovakvo navijanje publike, jedva ćete čekati da krenete i pobjegnete što dalje od njih.

- Grafika: 4/10
- Zvuk: 3/10
- Igrivost: 5/10
- Originalnost: 5/10

Konačna ocjena: 4/10 za mučenje samog sebe

Courier Crisis

Berislav Jozić

- Podržani hardver: PSX (Analogni kontroler)
- Izdavač: GT Interactive
- Datum izdavanja: prosinac 1997.
- Vrsta: simulacija biciklističke vožnje



Bjež'te od mene, odvratne dukele.

Vožnja biciklom je zdrava za srce - nije li? Evo igre koju možemo s pravom nazvati Paperboy devedesetih. Što? Ne sjećate se Paperboya? Pa pitajte onda stariju braću ili sestre. U Courier Crisisu ste u ulozi dostavljača pošiljki i uokolo kružite gradom na svom biciklu. Kratko i jednostavno, ali je li i zabavno? Kako kome. Ono čega će u ovoj igri biti u izobilju je brza akcija. Svaka je dostava vremenski ograničena i morate vrlo brzo i agresivno pritiskati pedale ne biste li izvršili zadatak, što igru čini napetom poput radnje kakvog dobrog krimića. Ta "brza" atmosfera može se s pravom ubrojiti među najveće adute ove igre jer osrednja grafika, osrednji zvučni efekti i glazba, kao i stalno jednake (iako sve teže) misije nikako ne služe programerima na čast.

Što nam još donosi Courier Crisis? Svakom izvršenom dostavom zarađujete novac, kojim kupujete bolje (čvršće, brže, ljepše) bicikle. Za potrebe igre dizajnirano ih je čak 15, a možete ih pogledati u trgovini između pojedinih zadataka. Zbog već spomenutog vremenskog ograničenja, da biste izvršili neke teže misije, morate voziti pomalo nestandardno. Ovdje na scenu stupaju najrazličitije vratolomije, uključuju različite skokove preko automobila, zidova i vodenih tokova, kojima skraćujete put, a za dobro izvedeni skok dobivate i bodove. Kako se sve odvija u gradu (tj. u različitim dijelovima grada), ulice kojima vozite krcate su ljudima, djecom, životinjama, alienima (da, dobro ste pročitali) i (naravno) svakojakim vozilima koja će vam smetati u vožnji. Većinu ovih "smetala" najbolje je izbjeći, ali ako ne uspijete, još bolje - za svakog srušenog pješaka dobivate nagradne bodove (jedna od boljih strana igre). Zbrojimo li pozitivne i negativne strane, Courier Crisis je prosječna igra koju iz sivila jednoličnih misija izvlači izvrsna atmosfera i zaraznost. Ako ste bike-fanatik, svakako zaigrajte.



Ja letiiiiiiim!

- Grafika: 7/10
- Zvuk: 7/10
- Igrivost: 7/10
- Originalnost: 7/10

Konačna ocjena: 7/10 brza i zarazna bezglava jurnjava

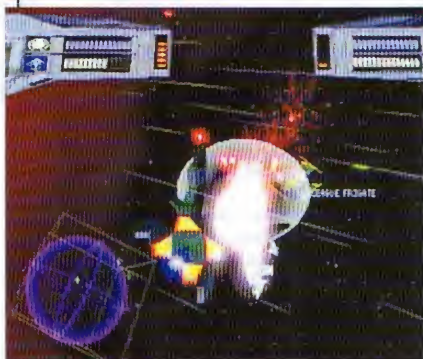
COLONY WARS

U dalekoj budućnosti, godine 3095., Zemljani su dosegli svoj tehnološki vrhunac – naučili su kako produžiti život. Zabilježen je nagli porast stanovništva, što je uzrokovalo prenapućenost Zemlje i potrebu za novim prostorom. I tako, od 3095. godine ljudska se civilizacija širi svemirom donoseći smrt, glad i nestašicu svima koji joj se suprostave. Uskoro Zemlja počinje iskorištavati i svoje ljude na drugim planetima. Nezadovoljni takvom politikom, doseljenici se spremaju za ustanak. Stvorena je Liga slobodnih svijetova, čiji je cilj riješiti se pohlepne vlasti Zamljana. Povijesna pobjeda Lige kod Bennaya probudila je nadu da se Zemaljsko carstvo ipak može pobijediti. I vi se, kao mladi pilot, pridružujete Ligi želeći dati svoj doprinos u borbi protiv Carstva i njegovog zlog vladara Cezara....

Hrvoje Herceg



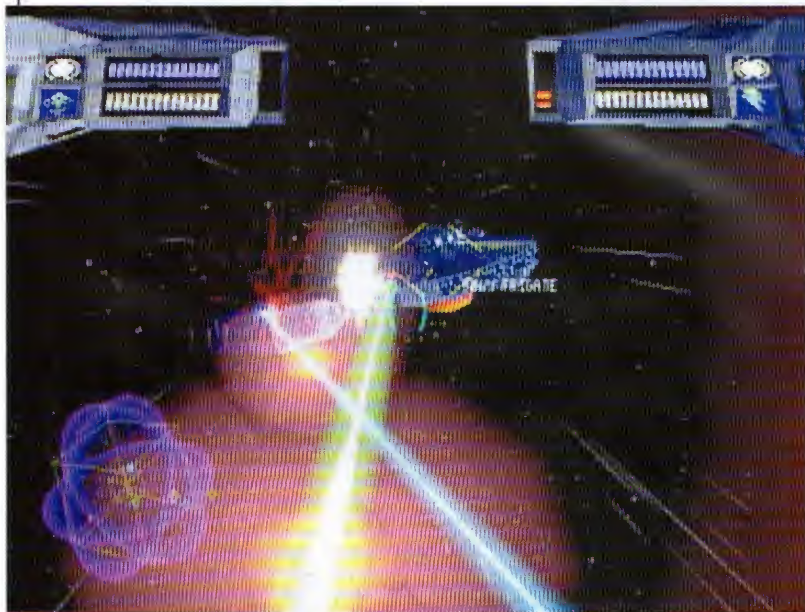
Pogled izvana na vašeg lovca nije pretjerano koristan u bici, ali izgleda vrlo lijepo.



Šmrc. Mislim da sam upravo izgubio krstaricu.

- **Podržani hardver:** PSX (Memory Card, Analogni joystick)
- **Izdavač:** Psygnosis
- **Datum izdavanja:** studeni 1997.
- **Vrsta:** svemirska simulacija

Kao što vidite, glavni negativci u ovoj su igri ljudi, odnosno Zemljani. Na svu sreću, nećete izgledati poput neke spodobe iz X-filesa - bit ćete čovjek, ali nešto drukčijih uvjerenja. Ukupno ćete moći odigrati preko sedamdeset misija, a samo da biste završili kampanju, morate odigrati tridesetak. Završiti igru možete na šest različitih načina, što, dakako, ovisi o vašim uspjesima u pojedinim misijama. Ako u nekoj misiji ne uništite neki protivnički brod, stanicu ili slično, isti će vas dočekati u nekoj drugoj misiji i poprilično vam zagorčati život. O takvim će stvarima ovisiti tijek igre i način na koji će ona završiti. Misije su stvarno dobro napravljene i bit će ih u izobilju: imat ćete priliku, osim uobičajenog dogfighta, braniti svoje brodove, spašavati zatvorenike iz zatvora, pratiti civilne brodove... Bitke će se odvijati u pet Sunčevih sustava. Svaki je posebno dizajniran pa nikad nećete igrati u istom okolišu. Da biste znali što se u međuvremenu događalo, pripremljenu su odlične međusekvence. Tijekom igre moći ćete upravljati sa šest raznovrsnih brodova - od lovca, izviđača pa sve do bombardera - a svaki ima svoj vlastiti kokpit u potpunosti napravljen u 3D. I upravljivost je vjerno odsimulirana pa na brze manevre s bombarderom bolje zaboravite.



Igra obiluje grafičkim efektima. Kad bih vam barem mogao dočarati i popratne zvukove.

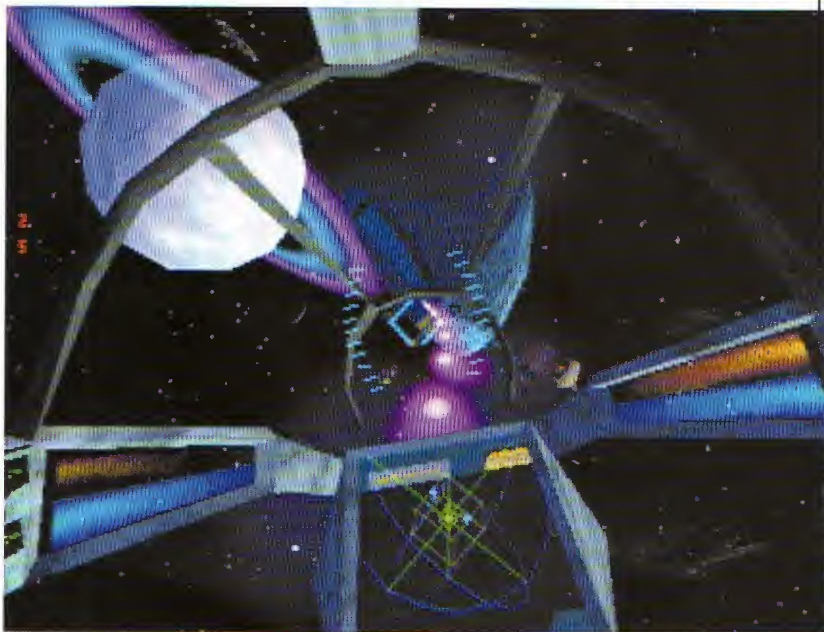
Pilot's log

Da bih vam malčice dočarao atmosferu igre, evo kako to izgleda iz vašeg pogleda. Letite uz svoj matični brod, prelijećete ga (ne moram reći da je golem i da će vam trebati vremena za to), wingman vas prati i imate pravu Top Gun atmosferu. Odjednom se, nedaleko od vas, otvaraju vrata, vode iz Hyperspacea, odakle se pojavljuje mnoštvo neprijateljskih letjelica. Počinje borba. Miran let pretvara se u noćnu moru. Dok vi pokušavate uništiti neprijatelja, wingman vas zove upomoć. Brzo se okrećete da bi mu pomogli, potom se začuje eksplozija... potom tišina. Na trenutak ostajete skamenjeni, ali ubrzo vas prene glas s vašeg komandnog broda koji također traži pomoć. Kroz mrežu laserskih zraka, različitih raketa i torpeda, probijate se trudeći uništiti neprijatelja. Malo-pomalo neprijateljski se redovi prorjeđuju, ostaje vam posljednji neprijatelj. Već napola uništen, pokušava vam pobjeći, ali vi, želeći osvetiti prijatelja, još odlučnije krećete za njim. Nekoliko preciznih rafala i on je mrtav. S komandnog broda čestitaju vam na odlično obavljenom poslu, a vi, iako sretni zbog pobjede, osjećate veliku gorčinu i tugu zbog izgubljenog prijatelja. Dojam

ZANIMLJIVOSTI

Kako bi osigurao velik uspjeh i bolju prodaju svoje igre, Psygnosis je mnogo novca uložio u reklamiranje. Da budem precizniji, 2.5 miliona dolara potrošeno je za reklame na televiziji, majice, demo CD-e i ostale sitnice poput bedževa, naljepnica i postera. Ipak, kvaliteta ove igre vratiti će sve troškove i sav trud uložen u njeno razvijanje i prodaju.

povezanosti u ovoj igri je golem. Čitavo ćete vrijeme imati osjećaj da ste dio jedne velike cjeline, a to i jeste. Kad vam u borbi zagusti i neprijatelj vas pošto-poto hoće uništiti, trčite do vaše krstarice (ako je to jedna od misija gdje to možete) i sakrijete se iza nje. Ubrzo će protivnički brodovi biti razoreni, a vi bezbrižno možete izaći iz svog skrovišta. No nemojte se začuditi ako tijekom igre naiđete na situaciju gdje će uloge biti promijenjene. AI je za ovu igru jako dorađen i jako dobar. Protivnik sada neće bezglavo napadati nego će, ako je slabiji, dati petama vjetra . Isto tako, kad vidi gdje ste slabi, baš će ondje napasti. Naravno, uvijek se nađe neki brod koji, bez obzira koliko pucali po njem, ništa ne kuži, ali to je rijetkost. Napredujući, misije će postajati teže, a neprijatelj sve pametniji pa ćete se morati pomučiti da ga sredite. Uostalom, za konačnu pobjedu i poraz Carstva ništa nije teško.



Napadnite vi njega prije nego on napadne vas, osnovna je taktika ove igre.

Kako to izgleda?

Grafici se ne može ništa prigovoriti, visoka rezolucija s konstantnih trideset fpsa. Svemir je napravljen odlično, a osjećaj dubine je fenomenalan. Sve je puno zvijezda, maglica i meteora. Asteroide možete uništavati. Kad zapucate na njih, prvo će im otpadati pogođeni dijelovi, a poslije će se i sam raspasti u hrpu manjih. I njih možete uništavati dok ih ne usitnite do atomskih veličina. Letenje i razgledavanje planeta, zvijezda i meteora je samo po sebi dovoljno zanimljivo, dok će borbe samo uljepšati već ionako dobru atmosferu. Tijekom leta naići ćete na različite zvijezde i planete. Letenje pokraj zvijezde onemogućit će da išta vidite jer zvijezde su, kao i Sunce, izvori svjetlosti. Zvijezda ima različitih vrsta, uglavnom će se razlikovati po boji i jakosti svijetla, što ovisi i o vašoj udaljenosti od zvijezde. Planeti se razlikuju po teksturama i okolnim uvjetima, tako će jedni oko sebe imati svemirsku maglicu, na drugima ćemo vidjeti animirane oblake, itd. Sunčev sustav izgleda kao i u stvarnosti pa ćete vrlo lako prepoznati Zemlju, Jupiter, Saturn i ostale planete. U igri ćete moći vidjeti preko pedeset različitih brodova svih veličina. Na svakom izlazi plamen iz motora (pazite da se ne nađete iza motora nekog većeg broda, jer ako ovaj da malo više gasa može se dogoditi da ostanete bez štitova).



Ima li išta bolje od napada na neprijateljski brod poslije ručka? Naravno, napad na neprijateljsku krstaricu.

A kako se čuje?

Čuje se odlično. Sama činjenica da je sve napravljeno u dolby surroundu mnogo govori. Za potpuni dojam bit će vam potrebni dobri zvučnici i dobri živci ukućana koji će nakon prve eksplozije pomisliti da je počeo Treći svjetski rat. Tijekom cijele igre pratit će vas glas vašeg wingmana, pilota civilnih aviona i ljudi iz komandnog mosta na vašem brodu (stanici). Oni će, ovisno o situaciji u kojoj se nalaze, panično vikati ili vam smireno čestitati po završetku misije. Eksplozije su stvarno nešto posebno. Svaki brod eksplodira na poseban način. Mali brodovi kad se zapale, što je uzrokovano vašom pucnjavom, eksplodiraju u tisuće sitnih komadića koji se rasprše svemirom. Veliki, pak, brodovi, ovisno o oružju kojim su pogođeni, prvo se raspadaju na nekoliko većih komada, nakon čega slijedi velika eksplozija. Zbog nje ćete na par trenutaka biti zaslijepljeni, a kokpit će se tresti od širenja udarnog vala. Zvuk koji prati eksploziju velikih brodova je fenomenalan. Nakon početnih lančanih eksplozijica i laganog pucketanja, uslijedit će pravi prasak koji će vam slediti krv u žilama. Kao što rekoh, za potpuni ugođaj potrebni su dobri zvučnici, po mogućnosti sa sub-wooferom.

Iako igra sama po sebi mnogo nudi, igranje na analognom joysticku uvest će vas u sasvim novu dimenziju. Ne kažem da igra nije igriva na običnom joypadu, ali je daleko ljepše i preciznije voziti pomoću te analogne stvarčice. Psygnosis ni ovaj put nije razočarao, stvorili su igru o kojoj će se dugo pričati i koja će se dugo igrati.

- Grafika: 10/10
- Zvuk: 9/10
- Igrivost: 10/10
- Originalnost: 9/10

Konačna ocjena: 10/10 nabavite, nabavite, nabavite!!!

Bolje ne može

Svoju veliku igrivost Colony Wars duguje odlicnom 3D engineu koji moze prikazati mnoštvo objekata u visokoj rezoluciji bez vidljivih gubitaka u brzini. Ovdje mozemo vidjeti brodove u njihovim pravim dimenzijama, s mnoštvom tekstura i detalja te tako dobiti pravi osjecaj njihove velicine i izgleda. Svjetlosni efekti, kao i efekti eksplozija, na najvišoj su razini, izgledaju kao u kakvoj renderiranoj animaciji. Wing Commander Prophecy, PC-inacica, jedina je igra koja se svojom grafikom moze mjeriti sa Colony Warsom, što je još jedan dokaz da je ovaj put iz PSX-a izvuceno sto posto njegove snage.

Bushido Blade

Treba li igra biti što realnija ili što atraktivnija? Gdje uljepšati stvarnost koja ne izgleda uvijek lijepo i zanimljivo, a gdje srezati šarenilo i specijalne efekte?

- **Podržani hardver:** PSX (Memory Card)
- **Izdavač:** Sony Computer Entertainment
- **Datum izdavanja:** veljača 1998.
- **Vrsta:** 3D borba



Brzi čučanj ispod protivničkog udarca, ubod prema gore - i borba je gotova.

Iako se u Japanu pojavila prije više od godinu dana, ova je igra tek nedavno prevedena na engleski jezik i puštena u prodaju u Europi i Americi. Razlog ovako dugom razdoblju čekanja je uvjerenje da nitko izvan Japana ne bi razumio ni poželio igrati ovakvu igru. Pa što je toliko posebno u Bushido Bladeu da ga razumiju samo u zemlji nastanka? Da vidimo. Učitavam igru, odabirem TRENING i izabirem likove: zasad nema nikakve razlike između BB-a i Tekkena ili sličnih borilačkih igri. Uvodna animacija nije loša, ali nije ni čudo kompjutorske grafike, izbornik ne obiluje s više opcija nego je uobičajeno. Nakon izbora likova, dolazim do izbora oružja. Hmmm to je nešto novo, ali nije da toga nije bilo i u drugim igrama (SoulBlade npr). Odabirem za prvog borca široki mač (broadsword), a za drugog katanu. Po izboru terena i kraćeg učitavanja, borci zauzimaju položaje. Znači, ovako, ovaj gumb je... ŠTO!! Ovaj manijak je skočio i raspalio me po nogama, moj je borac pokleknuo i sada ne mogu ustati, a on obigrava oko mene, diže mač, skače... NEEE!!! Čekaj, čekaj, idemo ispočetka.

Nakon dužeg igranja, zaključujem: doista postoji nešto u ovoj igri, što se vjerojatno neće svidjeti svima, a to je - realnost. Na početku prve borbe primijetit ćete da na ekranu nema svjetlećih crta koje bi obilježavale energiju vašeg borca - jer ih nema ni u pravom životu. Kao i u stvarnosti, i u BB-u od udarca mačem u nogu hramljete, odarac u ruku onemogućuje vam njeno korištenje, a od udarca u prsa ili glavu - umirete. No, borba može trajati i samo 3 sekunde - toliko je dovoljno da vam vješt protivnik pokaže čemu služi oštrica. U



Prije nego se naviknete na finese ove igre, vaše borbe će završavati ovako.



Pariranje je vrlo nezahvalna akcija, osobito kad protivnik ima teže oružje nego je vaše.

prvih nekoliko borbi to će vam uzrokovati velik postotak smrtnosti i tražiti od vas mnogo strpljenja i volje da nastavite s igrom. Ali ako nastavite i ovladate tehnikom, ovo je igra koja će vam pomoći da saznate što znači biti pravi ratnik. Ne samo da je borba dovedena do najviše razine realnosti, nego je i kretanje po borilištu potpuno slobodno. Tako igrač može, umjesto borbe, okrenuti leđa protivniku, razgledati okoliš i unutrašnjost dvorca, bambusovu šumu i podzemne prostorije. I mogućnosti interakcije igrač-okoliš su vrlo velike: u borbi možete protivniku baciti pijesak, vodu ili snijeg u lice (ovisno o mjestu na kojem se borite) i omesti ga, a u bambusovom šumarku svojim mačem možete sjeckati bambusove stabljike. Na pijesku i snijegu ostaju vaši tragovi, a ako se borite u uskom prostoru i dugo oružje može biti velik problem - njime nećete moći dobro zamahnuti, a vaš će vas protivnik lako ubosti kratkim rapirom. Takvi detalji su ono po čemu se Bushido Blade razlikuje od ostalih 3D borilačkih igara.

Uz visoku razinu realnosti, Bushido Blade donosi i neke druge novosti: mogućnost borbe iz prvog lica, što je novost u ovakvim igrama, te način završavanja igre, koji je posebno zanimljiv. U Bushido Bladeu ste samuraj i morate se držati kodeksa časti, što znači da protivnike ne smijete udarati ako nisu spremni za borbu, ako leže na podu ili su vam okrenuti leđima. Poslužite li se ovakvim prljavim trikovima naučenim u drugim igrama, sve što ćete dobiti je kratki haiku i povratak u osnovni izbornik. Jedino poštenom i časnom borbom doći ćete do kraja i vidjeti animirani završetak, različit za svaki od 6 likova. Da, ovdje na izbor imate "samo" šest različitih likova, no uz osam oružja, to je 48 kombinacija (postoje glasine da je moguće igrati s još jednim likom ako bez pogibije završite Slash mode - borbu protiv gomile ninji u hodnicima njihovog tajnog sastajališta). Likovi se razlikuju po snazi i brzini, ali su im stilovi borbe isti i ovise o oružju koje odaberete. Sa svakim oružjem postoje 3 stava, visoki, srednji i niski, iz kojih je moguće izvesti 3-4 udarca, nekoliko njihovih kombinacija i pariranje (obranu). U usporedbi s



Pogled iz prvog lica je najnezgodniji i traži najduže privikavanja.

ostalim borilačkim igrama, koje raspolažu comboima od tridesetak udaraca, čini se malo, no zapravo je sasvim dovoljno za dobar osjećaj borbe. Naravno, tu je još i skakanje, povlačenje i izmicanje, ali nema bacanja vatrenih lopti, laserskih zraka i ostalih specijalnih efekata. A kad padnete - to je to, nema fatalityja ni mogućnosti oporavka. Ipak, da bi se udovoljilo na to naviklim igračima, nakon pobjede svaki borac izvede nešto što bi se moglo nazvati "pobjedničkim plesom".

Kao i uvijek, i Bushido Blade ima svoje loše strane. Ovaj put to je njegova starost (preko godinu dana), koja je vidljiva u osrednjoj kvaliteti grafike i zvuka i jedva da se može mjeriti s prvim Tekkenom. Problemi nastaju i zbog nemogućnosti odabira različitog oružja nakon svake bitke, osim ako ne prekinete igru i vratite se u izbornik, ali tada morate ponovno birati i likove, što povlači za sobom i kraće učitavanje. Učitavanja i inače ima previše tijekom igre, a najgore je ono dok prelazite iz jednog borilišta na drugo. Ako možete podnijeti ovakve manje nedostatke, te ako imate strpljivosti i želje da što bolje upoznate borbene vještine Dalekog istoka, Bushido Blade će vam prirasti srcu. Ali, ako ste Tekken fan i volite brze, šarene i prije svega "uljepšane" tučnjave, zaboravite BB. To uopće nije isti žanr.

Berislav Jozić



Ni snijeg ni kiša ne mogu omesti pravog ratnika u borbi.

- Grafika: 7/10
- Zvuk: 7/10
- Igrivost: 8/10
- Originalnost: 9/10

Konačna ocjena: **8/10** realna borba hladnim oružjem

Tobal No.1



Hrvoje Herceg

- Podržani hardver: PSX (Memory Card)
- Izdavač: Square Soft
- Datum izdavanja: studeni 1996.
- Vrsta: 3D tučnjava

Godine 2027. ljudi otkrivaju planet *Tobal* i na njem jedinstven izvor energije *molmoran*. S kraljem *Tobala* pokušavaju se dogovoriti oko iskorištavanja *molmorana*, ali se upliću još neke (ne)civilizacije. Da bi udovoljio svima, kralj *Tobala* svakih 200 dana organizira turnir a pobjednik će svojoj rasi priskrbiti iskorištavanje tog jedinstvenog minerala. Sada je 2048. i 98. turnir upravo počinje... To bi bila, ukratko, priča *Squaresoftove* šore. Na izbor vam je dano 8 boraca, a završite li *quest* mod, moći ćete upravljati i bossovima. Borci imaju karakteristične udarce i *comboe* i izvode ih različitim brzinama. Ne sviđa mi se što su neki likovi daleko superiorniji od drugih pa ćete s nekim manjim i bržim borcem bez problema završiti igru upravo zbog njegove brzine. Ono što je u ovoj igri najzabavnije su bacanja - protivnika možete uhvatiti, vući ga po borilištu i potom ga, pritiskom na jednu od četiriju tipki, baciti na 4 različitih načina. Ta su bacanja osobito korisna želite li protivnika izbaciti iz borilišta - jednostavno ga primite, odvučete i bacite, no pripazite da on ne bude brži i baci vas. Likovi su animirani motion-capture tehnikom te svi pokreti djeluju realistično. Grafika je lijepa i glatka, ali se itekako osjeti nedostatak tekstura te svi likovi djeluju dosta kockasto. Zvučni efekti su dobri, no bez borbenih urlika i jauka boraca kakvih je bilo primjerice u *Tekkenu 2*, borba djeluje nekako tiho. *Quest* mode igranja daje vam mogućnost šetnje i istraživanja mračnih hodnika podzemnog svijeta na *Tobalu*. Ideja je, moram priznati, vrlo originalna, jer kada vam dosadi uobičajena tučnjava možete zaigrati "pravi FRP". No kako ni u životu nije sve idealno, tako i ovdje ima mnogih ne baš najbolje riješenih stvari. Primjerice, hodnici su užasno dugi, trebat će vam vremena dok ih prođete, a i loše je riješen način kretanja, tj. istovjetan je "običnom" dijelu igre, pa se vaš lik kreće vrlo sporo ili je njime vrlo teško upravljati kad ga natjerate da trči. Protivnici ovdje izgledaju kao hrpa lego kockica koja vas po svaku cijenu želi uništiti, osim bossova na kraju nivoa. Iako igra ima svojih dobrih strana, preporučio bih vam da uštedite novac i pričekate izlazak *Tekkena 3*. Ako vas novac ne muči i zagriženi ste ljubitelj 3D šora, tad će i ova igra pronaći svoje mjesto u vašoj kućnoj zbirci.



Damm, I'm good! Nakon svake pobjede i vaš će lik reći nešto slično. Nažalost, na japanskom.



Evo što se dogodi kad se nađu djedica i plavuša.



Za ovaj udarac potrebno je puno vježbe i aerobika.

- Grafika: 6/10
- Zvuk: 5/10
- Igrivost: 6/10
- Originalnost: 7/10

Konačna ocjena: **6/10** samo još jedna u nizu 3D tučnjava

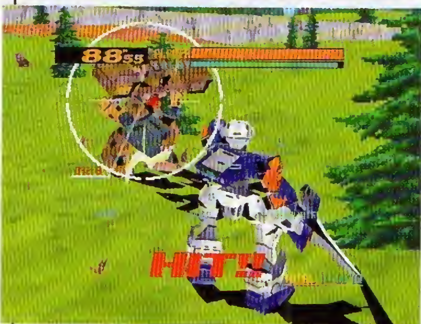
VirtualON-Cybertroopers

Zajedno s Aristovom PowerVR karticom dobili smo u bundleu na testiranje i ovu zanimljivu igru koja je svoju popularnost doživjela na arkadnim strojevima SEGA Saturn, a sada stiže i na PC, zasad samo u Power VR native verziji a poslije, vjerojatno, i s podrškom za Direct 3D.

Patrik Pencinger

- **Podržani hardver:** PC (3Dfx), Saturn
- **Izdavač:** SEGA
- **Datum izdavanja:** siječanj 1998.
- **Vrsta:** borba robota





Vodi se borba za kontrolu Mjeseca i vi ste jedan od boraca. Virtual On je popularna 3D arkada, gdje se natjeravate mechom po poligonu pokušavajući oštetiti protivnika. Zapamtite, samo jedan izlazi! Prva neobičnost je kontroliranje robota: možete upravljati tipkovnicom (potpuno zbunjujuće i trebat će vam godinu dana da se naviknete), kombinacijom tipaka i igraće palice, a najbolje je rješenje uporaba dviju igraćih palica (jednom okrećete mech, a drugom upravljate smjerom kretanja). Za borbu izaberite jednog od osam virtuaroida (ovu riječ samo Japanci mogu smisliti), koji imaju svoje dobre strane, ali i slabosti, te nekoliko jedinstvenih oružja. MBV-04-6 Temjin je iznimno dobar za početnike, ima dobru pokretljivost i dobro naoružanje. HBV-10-B Dorkas je teškonaoružana mrcina dalekometnim oružjima i s jakim oklopom. Pokretljivost mu je loša strana, i zato ga treba rabiti u podijeljenim arenama. SRV-1-A Fei-Yen je najbrži je od svih virtuaroida, ali mu nedostaju oružja i oklop, no budete li dobro upravljali, gotovo je nepobjediv. SAV-07-D Belgdor ima prateće rakete, brzinu i velik domet skakanja. TRV-06K-H Viper 2 je varijacija na model Temjin, nešto je brži, slabijeg je oklopa i nedostaju mu oružja za borbu prsa u prsa. XBV-13-T11 Bal-Bas-Bow ima iznimnu sposobnost skakanja i samonavodeće "pametno" oružje. MBV-09-C Apharmd dizajniran je za gerilske napade a posebno je dobar u bliskoj borbi - ima veliku brzinu i jak oklop. Naš je favorit. HBV-05-E Raiden ima strašno jake, iako neprecizne, laserske topove i snažan oklop. Iako mu nedostaje pokretljivosti, to će nadoknaditi naoružanjem.

Kroz igru morate provesti svog izabranog virtuaroida, poraziti ostale i steći vlast nad Mjesecom. Borbe su podijeljene u tri segmenta - simulacije, razdoblje nazvano *mind-shift* i na kraju vas čekaju četiri stvarne borbe, dosta teže od ostalih.

Grafika na Power VR-u je ispod naših očekivanja. Iako je sve relativno brzo, kvalitetom još uvijek zaostaje za 3Dfx-om. Ovdje se ponajprije misli na nepostojanje transparentnih tekstura... No, ne dajte se zavesti, igra odlično izgleda, čak podržava MMX. Zanimljiva mogućnost je multiplayer u podijeljenom ekranu, iako teško izvedivo zbog kompliciranog načina upravljanja, ali kad se naviknete na komande, igra postaje sasvim igriva i nestrpljivo ćete čekati sljedeću žrtvu.



Sav sjaj i bijeda Power VR-a. Kolko love tolko mjuze!

- **Grafika:** 8/10
- **Zvuk:** 7/10
- **Igrivost:** 8/10
- **Originalnost:** 7/10

Konačna ocjena: 7/10 dobar pokazatelj mogućnosti VR-a

Command: Aces of the Deep

Alan Graf

- **Podržani hardver:** PC
- **Izdavač:** Sierra
- **Datum izdavanja:** srpanj 1997.
- **Vrsta:** simulacija podmornice

Prije tri godine izašla je izvrsna Dynamixova igra, bila je to najbolja simulacija podmornica iz drugog svjetskog rata i, za razliku od svojih suvremenika, nije bila "gladna" hardvera (386, 4Mb RAM, 12 Mb HDD). Sierrini su momci ostali dosljedni toj ideji, što potvrđuje i minimalna konfiguracija njene remake inačice (486 DX2/66, 12Mb RAM, Win95). Zapravo, sve su pozitivne strane starog Acesa ostale, a dodane su i neke novine. Kao prvo, igra je prebačena u Windoze, što i nije čudno jer DOS is DEAD, i, vjerovali ili ne, NE RABI DIRECT X, nego se vrti u prozoru 640x480 u 256 boja - ali što se može. Ne zaboravimo, igra je stara tri godine, a moram priznati - fantastično izgleda. Autori su se potrudili i uspjeli dobru igru učiniti još boljom. More, brodovi, komandne ploče, sve je prebačeno u visoku rezu i da se, za razliku od prethodnika, vrlo lijepo pročitati. Brodove sad, osim krasne vektorike, krase i različite teksture. Osim grafike, u simulacijama podmornica itekako je važan i zvuk. Sjećate se - i u izvornoj je inačici bio odličan? Sad su svi zvukovi dodatno pročišćeni, što samo pridonosi općem dojmu. Jedan od glavnih uzroka potrebe za većom količinom memorije (osim grafike) je IBM-ova podrška za prepoznavanje glasova, tako je sada umjesto stiskanja "Ctrl + 1" za pretvaranje broda u podmornicu dovoljno stisnuti tipku "M" i zaderati se u mikrofon "Fire One", što će redovito biti popraćeno detonacijom i prekrasnim zvukom svijanja metala, tj. samrtnim hropcem tonućeg broda. Jedini je problem nemogućnost Voice traininga, tj prilagođavanja računala vašem glasu. Za one koji više vole izravan sukob topovima od podmuklog šuljanja, programeri su ubacili mogućnost upravljanja palubnim topom, što se čini vrlo zabavnim. Tu su još neki dodaci - nekoliko novih podmornica, radar room (samo na najnovijoj) i, naravno, nezaobilazna enciklopedija prepuna podataka o podmornicama, intervjua, filmova i uputa koje uvelike pomažu pri razvijanju napadačke, ali i obrambene strategije.
U paketu s igrom dolazi kratki manual i karta sjevernog Atlantika podijeljenog na kvadrante kakve su Nijemci imali u II. svj. ratu. Sve u svemu, igra je vrhunski remake svog prethodnika, uz neke sitnije nedostatke na koje ćete zaboraviti već nakon prvih 10-tak minuta igranja. Aces fans, što još čekate ?? Trk u trgovinu !!
The legend is re-born!!!



Novi feature u igri

- **Grafika:** 7/10
- **Zvuk:** 8/10
- **Igrivost:** 8/10
- **Originalnost:** 6/10

Konačna ocjena: 7/10 — vrlo dobri remake legende

Extreme-G

U posljednje smo vrijeme počeli dobivati prijeteća pisma od vlasnika Nintenda64 te smo, vidjevši da je vrag odnio šalu, odlučili ubuduće recenzirati i igre za ovu u nas sve popularniju konzolu. Extreme-G je igra koja je i nas, stare lisce, ostavila bez daha te vjerujemo da će uskoro doživjeti i svoju konverziju za 3Dfx oplemenjene PC-e. Kako se na ovu igru najviše otkačio Patrik Pencinger, htjeli smo nekog drugog zadužiti za recenziju, no tko poznaje Patrika, zna da se njega nije lako riješiti...

- **Podržani hardver:** N64
- **Izdavač:** Acclaim
- **Datum izdavanja:** studeni 1997.
- **Vrsta:** futuristična utrka motora





Ovakvu grafiku danas možete vidjeti samo na Nintendu i 3Dfx-u. Kod ove igre je krajnji rezultat 1:0 za Nintendo jer ovakve efekte i brzinu grafike još nismo vidjeli na 3Dfx-u.

Daleka i sretna budućnost. Ljudski je rod postigao svoj cilj pretvorivši se najnovijim dostignućima u biljku. No, škvadri postaje dosadno pa izmišlja novi sport koji *"potiče ljude na natjecateljski način razmišljanja"*. Temelji igre *Extreme-G* definitivno su u *Wipeoutu*, no ipak je tu previše toga novog i ne možemo je jednostavno nazvati njegovim klonom. Igra je iznimno brza, što se možda nekima i neće svidjeti na početku, i ima prilično strmu krivulju učenja. Na početku ne znate upravljati, stalno se zabijate i prevrćete, ali ćete se poslije priviknuti i na staze i i na vozilo i naučiti gađati sekundarnim oružjem koje je doista vrlo opasno - ako ga krivo ispalite, značajno ćete biti usporeni i završiti na lošoj poziciji. Upravo je nevjerojatna brzina priskrbila ovoj igri iznimno visoke ocjene! Ono što *Extreme-G* najviše razlikuje od *Wipeouta* je multiplayer koji dopušta četiri igrača na istom ekranu (na 28" televizoru dojam je kao da igrate na 14" monitoru), što je i prihvatljivo i vrlo zabavno. Postoji mnogo *multiplayer* modova: utrka samo ljudskih igrača, utrka protiv ostalih računalski kontroliranih natjecatelja, turnir za najviše 16 ljudi, te igra u kojoj je pobjednik onaj tko pokupi najviše zastavica. Tu je i neizbježni *deathmatch* - dobar, ali gubi na čari zbog munjevito brze grafike.

3Dfx? Neeeee.

I prekrasna grafika je jedan od aduta igre. Prekrasan i detaljan okoliš zadrži vas na ekranu desetinku sekunde, a ipak vas uspije opčiniti ljepotom. Motor kojiput, u iznimnim situacijama, dostiže i brzine od 500 mp/h, što odgovara 900 km/h, kada staza jednostavno proliježe pokraj vas, ali bez ikakvog trzanja! Staze su grafički potpuno različite (pogotovo sljedeći nivoi). Posebno mi se svidjela podzemna staza, gdje se utrkujete po rubu bazena s lavom u koju možete upasti. Staze nisu pasivne, aktivni elementi uključuju razne letjelice, UFO-e i slične grafičke poslastice koje uspješno odvraćaju vašu pozornost. Posebna je pozornost posvećena modeliranju motora koji su i izgledom i karakteristikama potpuno različiti, no to ćete primijetiti tek na ekranu na kojem birate motor, jer su u igri prebrzi i teško je uočiti sve detalje. Oružja su priča za sebe. Svaki motor ima primarna (laseri i slične *Star Trek* puce) i sekundarna oružja. Sekundarna su važnija jer mnogo više usporavaju neprijatelje a tu spada nekoliko vrsti raketa, bacač vatre, pržilica i moj najdraži elektromagnetski shockwave koji putuje stazom, a kad koga udari, taj izgubi kontrolu nad motorom 5-10 s. Kako napreduju staze, sekundarna oružja postaju sve bogatija i bogatija, posebice rakete kojima se povećava broj (sa 5 pratećih raketa ste nepobjedivi). Ne možete pokupiti novo sekundarno oružje dok ne ispucate staro! Iako glazba (koje ima vrlo malo) kvalitetom nije dorasla PC-u, brze techno skladbe daju ritam vožnji. Zvuk motora je također zadovoljavajući, i različit za svaki model. Igra ima ukupno 13 staza, što znači da ćete je moći igrati dugo, dugo bez ponavljanja (dakako, ako budete pobjeđivali). U početku su staze prilično ravne, čeka vas tek nekoliko lakših skokova, a poslije se povećava i broj skokova i zavojitost staza. Što više napredujete, to igra više prkosi gravitaciji i pruža istinski roller-coaster ugođaj. Na određenim mjestima postoje alternativni putevi i prečaci te pokoji luping. Najveći adut ove igre je igrivost! Kad jednom zaigrate *Extreme-G*, zalijepit ćete se za ekran izgubivši pojam o vremenu, a prestat ćete igrati tek kada vas zaboli lijevi palac od upravljanja analognim kontrolerom. Muči me jedino cijena, no dobre stvari uvijek su papreno skupe...

EFEKTI

Koliko god faverizirali 3Dfx Voodoo, mora se priznati da dosad nismo vidjeli nijednu igru s ovako bogatim i vizualno privlačnim efektima. Razloge za ovo valja tražiti u nešto nižoj rezoluciji nego na PC-u, potom u *"hardverskom antialiasingu"* televizora, ali kakogod mi razloge predstavili, krajnji je rezultat isti: *N64* je pobjednik u ovoj rundi (zasad, kažu u *3Dfx-u*).



- **Grafika:** 9/10
- **Zvuk:** 8/10
- **Igrivost:** 9/10
- **Originalnost:** 8/10

Konačna ocjena: 9/10 ovo od Nintenda niste očekivali

Crash Bandicoot 2



Vraća se Crash, još bolji nego prvi put. Tko bi ikada pomislio da ćemo u drugom nastavku POMAGATI dr. Cortexu?

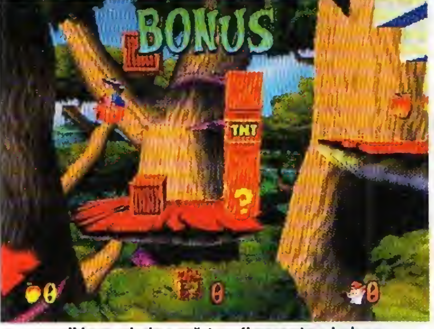
Hrvoje Herceg

- **Podržani harver:** PSX (Memory Card, Analogni joystick)
- **Izdavač:** Universal Interactive Studios
- **Datum izdavanja:** studeni 1997.
- **Vrsta:** 3D arkada



O prekrasnoj grafici u igri mogao bih pričati cijeli dan

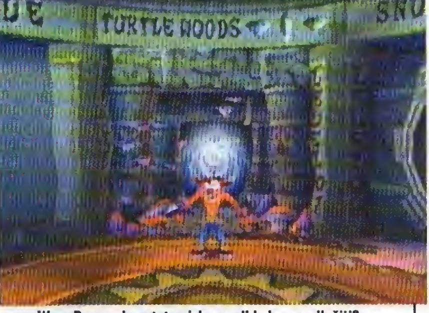
Ono što je Mario za Nintendo i Sonic za Segu, to je Crash Bandicoot za PSX. Nakon odličnog prvog djela, prodanog diljem svijeta skoro u 1.7 miliona kopija, konačno nam stiže i njegov nastavak. Pobijedivši u prvom dijelu zlog doktora Cortexa, mislili ste svijet je spašen ali nije - doznat ćete da mu prijete neke nove opasnosti. Dr. Cortex je preživio pad i ovaj put on želi *spasiti* svijet od katastrofe. Da bi u tomu uspio, treba skupiti 25 kristala. Kako nije baš vješt u tomu, odlučuje zatražiti pomoć od mrskog neprijatelja Crasha koji je jedini dovoljno sposoban obaviti takvo što. Pred Crashom je, dakle, nova zadaća. Da bi vam olakšali posao, programeri mu dodaše nekoliko novih poteza. Tako sada, osim standardnog spina i skoka, on skliže, puže i izvodi body slam. Na nekim će nivoima voziti skuter na vodi, jahati polarnog medvjedića i letjeti jetpackom - što je vrlo zabavno jer omogućava kretanje u svim smjerovima. Grafika je još bolja nego u prijašnjem nastavku, animacije glađe i brže. Veći je broj boja te igra djeluje šarenije i veselije, a korišteno je i više tekstura. Nivoi su lijepo i detaljno dizajnirani. Uživat ćete gledajući snježne nivoi s lijepo napravljenim efektima refleksije na ledu.



U bonus nivoima možete naći mnogo toga korisnog. Pazite samo na kutije sa TNT-om i Nitrom.

Dobrom osjećaju u igri pridonose i odlični zvukovi i glazba koja svojim veselim tonovima podiže ugođaj. Dakle, morate sakupiti 25 kristala, na 25 različitih nivoa. U svakom je nivou i bonus nivo, gdje se možete obogatiti za koji život i ostale korisne stvarčice. Naravno, tu je još i nekoliko skrivenih. Osim kristala, morate skupljati i gemove (dragulje). Njih je ukupno 42, odnosno 37 prozirnih i 5 šarenih. Mnogo ih je teže skupiti nego kristale zato što nivo morate završiti na određeni način ili učiniti nešto posebno, a kristal je, naprotiv, uvijek na točno određenom dijelu nivoa. Na početku ćete biti u prvoj sobi (warp room) i ondje možete izabrati jedan od pet ponuđenih nivoa. U sobi je i Save/Load opcija u obliku vratiju. Kad pokupite sve kristale, odnosno završite svih pet nivoa, možete prijeći u novu sobu. Prije prelaska morate se obračunati s jednim od bossova (u svakoj vas sobi čeka drugačiji). Kad ga pobijedite i dođete u novu sobu, ponovno birate što ćete igrati. Warp rooms su uvedene da bi razbile linearnost igre a to vam omogućava odabir nivoa koji ćete igrati, što daje određenu količinu slobode. Šetnja sobama je jednostavna i daje mogućnost igranja već odigranih nivoa, što je vrlo korisno ako vam ponestane života ili se previše iživcirate na nekom od težih nivoa – moći ćete odigrati neki lakši, kog već znate napamet, i ondje se nakupiti i života i ostalih "goodiesa", i malo se smiriti. Do skrivenih nivoa doći ćete na dva načina: ili da u nekom nivou uđete na određeno mjesto ili kroz skrivenu sobu. Da biste došli do nje, morate na pravom mjestu učiniti pravu stvar. Eh da, ulaz u bonus nivo ćete prepoznati po velikom upitniku na njemu. Uz prekrasnu grafiku i zvuk, Crash Bandicoot ima i ono što igra mora imati da bi bila uspješna - igrivost. Kad ga jednom počnete igrati i kad vas povuče u svoj svijet, nećete moći prestati dok ga ne završite. Dakako, postoje i stvari koje su mogle biti i bolje. Primjerice, ne možemo snimiti igru dok ne završimo cijeli nivo. Checkpointovi na koje se vraćate kad poginete pomažu, ali to nije to. Kad bi se i to moglo, igru biste mnogo brže završili i sačuvali živce. Najviše ćete živaca izgubiti na nivoima gdje bježite pred golemom kuglom poput one pred kojom bježi Indiana Jones u filmu. Ne zvuči preteško, ali problem je što trčite u suprotnom smjeru od smjera kretanja po običnim nivoima, tako da zapravo i ne vidite kamo trčite. Nakon bezbroj pokušaja otkrit ćete gdje je koja prepreka ili zamka, ali koliko ćete dotad izgubiti života?

Crash Bandicoot 2 je odlična igra - jednostavna, dinamična i igriva, ali kad je jednom završite, sumnjam da ćete je zaigrati ispočetka. Stoga je i dobro što prosječnom igraču treba malo duže vremena da je završi, pogotovo ako nije po cijele dane za PSX-om. Igru vam mogu preporučiti jer ako i ne volite ovakve igrekvog tipa, Crash Bandicoot 2 će vas očarati svojom grafikom i jednostavnošću. Ako ste igrali Jedinicu, razmišljanja nema, Dvojka je igra koju morate imati.



Warp Room - bogatstvo izbora, ali kako se odlučiti?



Ako vjerujete u reinkarnaciju, pokušajte ponovno.

ALTERNATIVNO

Croc
Križanac Maria, Sonica i Crash Bandicoota.

Crash Bandicoot
Prvi dio je još uvijek vrlo igriv i zabavan.

- **Grafika:** 9/10
- **Zvuk:** 8/10
- **Igrivost:** 10/10
- **Originalnost:** 7/10

Konačna ocjena: 9/10 nabavite, nećete se razočarati



LAST BRONX

SEGA kicks ass . . . i još mnogo toga . . .

Patrik Pencinger

- **Podržani hardver:** PC, Saturn
- **Izdavač:** SEGA PC
- **Datum izdavanja:** veljača 1998.
- **Vrsta:** urbana 3D tučnjava





Misteriozni crvenooki borac kojem se mnogi žele osvetiti. Tek kad ga pobijedi, Yoko shvaća da je on zapravo njen preobraženi brat...

Monstrum arkadnih automata, SEGA, nije se proslavio na PC tržištu prvim konverzijama sa Saturna, svoje 32-bitne konzole. One su bile procesorski prezahtjevne, a ako im se i udovoljilo, još uvijek bi kaskale za konkurencijom. Tome se ubrzo stalo na kraj, Segine su igre u posljednje vrijeme sve kvalitetnije i kvalitetnije... Zaigravši koju od novijih Seginih konverzija i vidjevši tu prekrasnu grafiku i brzinu, nećete vjerovati da ne podržavaju 3D akceleraciju, što će najviše obradovati hardverski neakcelerirane PC igrače.

Tokyo – The Last Bronx

I Japan i sva istočnjačka poslovična marljivost otišli su k vragu slomom burze. Povratak nije bio moguć i malo-pomalo je Tokijo počeo otkrivati svoje mračno lice. Sukobi za prevlast postaju svakodnevica. Motorističke bande, kineska mafija, zelenaši i trgovci robljem zauzet će mjesta koja su nekoć zauzimali vrijedni poslovni ljudi. Ulični rat se rasplamsao i eskalirao. Tek se dolaskom bande Soul Crew (Posada Duše), koja je smirila sukobe, počela nazirati svjetlija budućnost a onda je iznenada, pod čudnim okolnostima, ubijen vođa ovog časnog pokreta. Nakratko zatomljene ambicije pod vladavinom Soul Crewa ponovno su oživjele i svaki šonjo koji se znao tući želio je dio vlasti za sebe. Drugi ulični rat je počeo! Diljem grada osvanuli su grafiti na kojima se pozivalo vođe najvećih zaraćenih bandi u borbu prsa o prsa. Bit će to borba za čast, a ne za slavu! Onome tko se ne bi odazvao pozivu, prijetilo se smrću! Vaša je zadaća jednostavna - pobijediti, dovesti svoju bandu na vlast, ponovno donijeti mir i napredak u negdašnju zemlju razvitka i blagostanja.

Nasilje među bandama ne treba shvaćati olako. Ono donosi nevolje i patnje, pa i smrt. No, SEGA Boysi dobro znaju - iz nasilja se može napraviti prilično dobra igra. A onda kad je jednom napravite, ista se igra može reciklirati i reciklirati dodajući sitnice i mijenjajući grafiku. Kako ste mogli i pročitati, njihova je posljednja šora utemeljena na ratu bandi i postapokaliptičnom Tokiju. Premoć morate postići u borbama na dvije dobivene runde. Runda završava knockoutom (K.O.) protivnika ili onog koji posjeduje više energije na kraju runde. Zvuči poznato? I trebalo bi biti, jer je po strukturi identično igri Virtua Fighter 2 koju smo recenzirali u studenom prošle godine. Još jedan plod dugogodišnje Segine zaljubljenosti u šore i čista potrošačka roba, reći će neupućeni u Last Bronxove kvalitete. Preuzimate ulogu jednaga od osmorice vođa bandi. Svaki od njih posjeduje repertoar udaraca, comboa kao i specifično oružje. Jedan od fajtera čak ima ogromni čekić kojim ubija u 2-3 udarca! Sve je fer u ljubavi, ratu i divljačkim šorama... Kao i u Virtua Fighteru, nema "projektilnih" specijalnih poteza (tzv. "magije") pa je jedini način da ozljedite protivnika













Krhke djevojke manekenskih proporcija i u Last Bronxu zauzimaju važno mjesto – iako nešto slabije, brzi su i pokretljiviji borci!

FAJTERI

Vođe bandi. Kojeg ćete izabrati? Pročitajte koji su im motivi, što ih pokreće, koje su im dobre strane a koje loše?

YUSAKU



Novi vođa Soul Crewa.

"Prije je bilo lako! Mi smo bili vlast na ulici i nije bilo nikakvih problema. Otkad nam je šef podmuklo ubijen, ja sam novi vođa, no ne poštuju me - moram se dokazati borbom. Svaki seljo koji zna potez-dva želi me uništiti i postati novi broj jedan. Neka pokuša!!!"

JOE

Pravi nasljednik vodstva Soul Crewa ali ga je odbio.



"Yusaku (Joško) je dobar. Možda malo bahat, ali dobar! Mogao sam preuzeti Soulse nakon podmuklog ubojstva, no jednostavno nisam želio. Ostavio sam ga neka vlada i otišao kud me cesta vodila. Tako sam i osnovao svoju novu bandu Shinjuku Mad. Ne tražimo nevolje, ali čini se da su one neizbježne. No, ne traju dugo... protivnicima je teško kavgariti polomljenih nogu.

LISA



Opaka srednjoškolka sa štapovima!

"Sve svoje znanje moram zahvaliti djedu. O.K. je on, samo je malo staromodan. Ne shvaća da se cure mojih godina moraju i zabavljati! Uvijek me gnjavi neka više učim i neka se više posvetim uzgoju. On samo priča, a ja činim što hoću. A hoću pobijediti..."

TOMMY

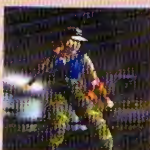
Skater s misijom.



"U Kusunami, u školi borilačkih vještina upoznao sam Lisu. Što god činio, ona me jednostavno nije htjela, ponašala se kao da ne postojim. Nisam više mogao ostati ondje, odveć me boljelo. Zato sam sa skupinom prijatelja osnovao Helter Skelter bandu. Kad pobjedim na turniru, konačno će me zavoljeti!

YOKO

Prekrasna i opasna članica specijalnih postrojbi.



"U specijalne postrojbe učlanila sam se zajedno s bratom. Željeli smo samo poboljšati vještine... Bio je to bezazlen trening gdje nitko nije smio nastradati. Na ulicu su stigle glasine da se članovi specijalnih postrojbi mogu nositi sa svima... I tako je moj brat dobio pozivnicu za turnir. Odbio je i...udesili su ga. Ja jedina mogu zauzeti njegovo mjesto i osvetiti se crvenookom stvorenju koje ga je ubilo!

KUROSAWA



Vođa Roppongi Hardcore Boysa.

"Nije meni previše do turnira. I tako me nijedan protivnik ne može ni dotaći. Ipak, vrijedi malo protegnuti ruke i noge. Dosadni su već. Zar im nisam već toliko puta dokazao da sam pobjednik?"

NAGI

Razmažena jedinica bogatog korporacijskog direktora.

"Bilo mi je dosadno i osnovala sam Dogma Crew. Imamo samo jedno pravilo: muškarcima pristup zabranjen. Ne, nije ovo neka lezbos škvadra, jednostavno volim kad mi muškarci služe. A ako se ovo ne sviđa onom uskogrudnom Kurosawi, neka dođe osobno po objašnjenje. Bit će mi drago osobno mu ga uručiti!!"



ZAIMOKU

Bivši član Soul Crewa, sada na poštenom putu.



"Nikada mi se nije sviđalo svo to nasilje. Zato sam i otišao iz Soulsa. Došao sam se boriti jer su prijetili kolegama s posla da će biti nevolja ako se ne pojavim. E, sad kad sam se pojavio, i ja tvrdim – bit će nevolja, ali za njih!"

bliska borba. Poteza je uistinu napretek, dovoljno za potpuni full contact doživljaj. Novost je mogućnost penjanja na ogradu uz rub ringa a odande skočivši zadat ćete veličanstven udarac protivniku nogom u lice. U Last Bronxu ne možete izbaciti protivnika iz ringa, što zna uvelike olakšati pobjedu, npr. kao u Time Warriorsu!

U maniri 3D šora, likovi su u cijelosti napravljeni od poligona. Znamo već, Segini su likovi golemi i uistinu izgledaju kao ljudska bića, a ne kao hrpa nabacanih trokuta. Osim igre, vidjet ćete i animacije svakog pojedinog igrača, kao i japanski animirani dance spot umjesto uvoda. Iako filmići o likovima nemaju dodirnih točaka sa stvarnošću, uvodna je animacija uistinu efektna i u karakterističnom duhu japanskih animiranih filmova (vidi slike).

Nažalost, usprkos obećanjima, u Last Bronx PC verziji nije podržan nijedan vid hardverske 3D akceleracije. Svaku drugu neakceleriranu 3D igru bismo jednostavno pokopali, no kvaliteta Last Bronxa nam to jednostavno ne dopušta. Upravo nedostatak 3D akceleracije i odlične performanse učinit će ovu igru šorom snova za one koji iz ovog ili onog **razloga nemaju 3d akcelerator.** Iako je snagom dostiglo i prestiglo konzole, PC tržište igara ne može nam ponuditi nijednu blockbuster šoru. Čudno, jer nekad nije bilo tako. Sjećate li se samo planetarne slave Mortal Kombat trilogije? Konzole su svojim televizorskim ekranima i joypadima te lakoćom rukovanja zauzele sve važne strategijske pozicije u ovom žanru. Možda je Last Bronx najava promjene? (Vraga, i LB je prvo izašao na konzolama!)

ALTERNATIVNO

VIRTUA FIGHTER 2
TIME WARRIORS

- Grafika: 7/10
- Zvuk: 6/10
- Igrivost: 7/10
- Originalnost: 4/10

Konačna ocjena: 7/10 dobar izbor za stroj bez 3D akc.

Kako se kvalitetno tući na PC-u

Iako neki neće vjerovati, uz nekoliko dodataka, moći ćete se tući jednako kvalitetno kao i na kozolama. Prvo što morate srediti je način kontroliranja likova a najbolju ćete kontrolu postići gamepadom sa 4 ili više gumba. Za simultano igranje udvoje trebat će vam dva gamepada i "splitter" koji omogućava spajanje dvaju joysticka na jedan port. Pošto vam je monitor premali, trebat će vam nekakav VGA-PAL konverter (mnoge grafičke kartice dolaze već s ugrađenim). Tek spajanjem na televizor dobije se pravi osjećaj konzola. Još vam samo preostaje rasporediti sound i posložiti sve to zajedno, tako da imate dovoljno kabela. I, konzola ide u smeće. (Zanemarit ćemo trošak ovog zahvata koji će vaš doći kao novi PSX...)

Sony Playstation

Otkako se pojavila, ova konzola osvaja svijet. Kupujete li Sony Playstation, ili ga već posjedujete, ovdje ćete pronaći zanimljive informacije o njemu.



Osnovna definicija

Sony Playstation (PSX) je igraća video konzola temeljena na 32-bitnom RISC procesoru za koju igre dolaze jedino na CD ROM-ovima. Pojavivši se na tržištu prije više od dvije godine, PSX je postao danas vjerojatno najpopularnija konzola s najviše korisnika i daleko najvećim (i stalno rastućim) brojem igara (trenutačno postoji preko 700 igara za PSX, europsku verziju). Iako su poslije na tržištu osvanule i neke tehnički superiornije konzole (N64), Playstation je, zbog izvrsnog Sonyjevog marketinga i zbog činjenice da ga podržava većina najpoznatijih kompanija za izradu igara i dodataka za igre, osvojio strano, ali i domaće tržište. Jedno se vrijeme PSX u Hrvatskoj mogao kupiti samo preko malih oglasa, ali odnedavno postoji nekoliko prodavaonica u kojima se može nabaviti i ova popularna konzola i dodatna oprema za nju.



Ovako je izgledala pozadina prvih PSX konzola. Današnje verzije nemaju toliko priključaka zbog štednje na dijelovima, ali im je unutrašnjost ostala ista.



Pogled na Playstation sprijeda, gdje su smješteni konektori za kontrolere i memorijske kartice.

Kupujete PSX - što dobivate za svoj novac ?

Eto, odlučili ste kupiti Playstation. Što ćete dobiti u kutiji, i što vam još treba? Uz konzolu, dobit ćete jedan kontroler, kabel za napajanje i još jedan za spajanje PSX-a s TV-om (ili monitorom) te CD s nekoliko igrivih demoa. Za prikazivanje slike s PSX-a, poslužit će bilo kakav TV uređaj, ali će za one starije trebati i adapter za antenski ulaz (kabel koji dobivate ima scart priključak i audio-video odvojeni priključak). Čim ga priključite, PSX je spreman za uporabu. Dok ne kupite neku igru, na PSX-u slušajte glazbene CD-e. Priključen na kvalitetne zvučnike, kvalitetom zvuka možemo ga uspoređivati s najboljim CD playerima.

Glasine o budućnosti

Vjerovatno su mnogi od vas načuli nešto o Sonyjevim planovima da na tržište izbaci novu konzolu pod radnim imenom Playstation 2, koja bi se temeljila na 64-bitnom procesoru. Osnovni cilj proizvodnje ove konzole je uzvratiti udarac Nintendu koji je prvi proizveo 64 bitnu konzolu - N64. Podaci o takvim i sličnim planovima dosta su škrti, ali prema nekim izjavama visokih dužnosnika Sonyja, Playstation donosi ogromnu zaradu i dokle se god ova verzija prodaje u više od milijun primjeraka na mjesec ne postoji komercijalno opravdanje za proizvodnju njenog nasljednika.

Tehničke pojedinosti

Procesor: 32 bitni RISC - radi brzinom od 33.8688MHz i 30 MIPS, instruction cache od 4 KB i data cache veličine 1 KB te BUS od 132 MB/sec.
GTE (geometry transfer engine) brzine 66 MIPS = 1.5 million jednobojnih poligona/sec i 500.000 teksture-mapiranih poligona/sec.
DDE (data decompression engine) brzine 80 MIPS s Motion JPEG Hardware Decompression Engine, izravno povezanom s CPU busom.
GPU (graphics processing unit) koji može obuhvatiti do 360000 poligona/sec te mogućnostima texture mappinga i flat ili gouraud shadinga.
Zvuk: 24-kanalni ADPCM audio, s mogućnostima različitih efekata, uz podržavanje MIDI instrumenata.
Grafika: NTSC display u 16.7 milliona boja, u rezolucijama od 256 x 240 do 640 x 240, s mogućnošću prikazivanja spriteova veličine od 1x1 pixel do 256x256 pixela.
CD-ROM - prijenos podataka brzinama 150 KB/sec i 300 KB/sec (double speed). Maksimalni kapacitet 660 Mb, s mogućnošću slušanja audio i XA Interactive Audio CD-a.



Dodaci za Sony Playstation



Naravno, kad kupite konzolu, vaše investicije u nju ne prestaju. Osim nezaobilaznih igara, privući će vas hrpa dodataka i uljepšati vam i olakšati igranje - različiti kontroleri, miševi, joystici, volani i svjetlosni pištolji, memorijske kartice svih veličina, kablovi za spajanje dvaju Playstationa ili priključivanje više od dva kontrolera na jedan PSX i još mnogo toga. Opise ovih i drugih dodataka naći ćete u sljedećim brojevima Hacker Plusa.





Povijest

Prilično je zanimljiva povijest Playstationa. Naime, prije nekoliko godina Nintendo i Sony odlučili su se na suradnju u izradi CD-ROM čitača za SNES video igre zbog boljeg konkuriranja ovog sustava na tržištu (upravo se bio pojavio SEGA-CD). No, Nintendo se odlučio povući iz projekta malo prije konačnog puštanja proizvoda u masovnu proizvodnju i sklopiti ugovor o izradnji CD-ROM čitača s Phillipsom (SNES CD nikad nije ugledao svjetlost dana). Sony je zbog raskida ugovora ostao s nedovršenim, ali vrlo uspjelim modelom CD-ROMA koji je u kombinaciji s čipovima firme LSI Logic Technologies pretvorio u konzolu "sljedeće generacije" i izbacio je na tržište pod imenom Playstation.

Verzije Playstationa

Zbog (čudne) marketinške strategije, a i da bi se spriječilo piratstvo, modeli Playstationa s različitih tržišta nisu međusobno kompatibilni. Znači, igre napravljene za japanski PSX nećete moći pokrenuti na europskom ili američkom i obrnuto. Razlike su bile nužne i zbog drugačijeg oblika prikazivanja slike na televizorima u različitim dijelovima svijeta (PAL/NTSC) te zbog različitih priključaka za električnu energiju. Kod nas su u najvećem broju zastupljene europske verzije PSX-a i igara, ali je nekoliko kupaca u vrijeme božićnih i novogodišnjih blagdana doživjelo neugodno iznenađenje kada njihov Playstation nije mogao pokrenuti nijednu igru. Čini se da su neke tvrtke ipak uvezle konzole s Dalekog istoka i pokušale ih podvaliti u vrijeme darivanja. Sve u svemu - pazite što kupujete.



WWW Connection

Internet je prepun informacija o PSX-u. Evo samo nekih stranica na kojima možete naći dodatne podatke:
http://bert.cs.byu.edu/ènils/psx.html
http://www.algonet.se/èjlager/psx.html

Naravno, tu su i službene SONY stranice:
http://www.sepc.sony.com/SEPC/PSX/
http://www.scea.sony.com/SCEA
Osim ovih adresa, postoje bezbrojne stranice koje se bave igrama na PSX-u. O njima više u nekom od sljedećih brojeva.

Mnoge su stare i poznate igre s PC platforme prebačene (i bit će ih još) na Playstation. Kakva je njihova sudbina na novom stroju, što je bolje a što lošije od originalne verzije? Osvrnimo se načas na najpoznatije real time strategije i 3D igre.

Command & Conquer

Prva real time strategija prebačena na PSX koja je potpuno razočarala. Osim podrške za miša, izostao je i multiplayer način igranja, a velikih je problema bilo i sa scrolliranjem ekrana i sporim kretanjem jedinica. Ni jedinice ni građevine nisu bile grafički prilagođene lošijoj rezoluciji pa su izgledale mutno i nejasno. Golem je problem predstavljala i nemogućnost snimanja pozicije tijekom misije. Znači, morali ste igrati i po nekoliko sati u komadu da biste završili misiju i dobili šifru. Ovaj ozbiljni nedostatak se provlači kroz sve real time strategije na PSX-u i stvarno je čudno kako nitko od proizvođača igara to još nije ispravio. Uz 45 originalnih misija, Westwood je u PSX verziju ubacio i "Covert operations" misije te 5 posebno dizajniranih za Playstation, no one nisu uspjele umanjiti dojam da prvi pokušaj konverzije real time strategije ipak nije uspio.



Red Alert



Mlađi brat C&C-a ispravio je mnoge pogreške prvog pokušaja pa smo dobili izvrstan multiplayer način igranja (preko LINK kabela), podršku za miša i brže kretanje ekrana. Ipak, programerima se potkrala mala greška - kontrolna ploča za izgradnju građevina ne može se u potpunosti maknuti s ekrana kad se ne koristi nego zauzima dragocjeni prostor za igru. Kao i u C&C-u, snimanje pozicije nije moguće, nego se igra nastavlja pomoću šifri što ih dobivate po završetku misije. Kao i u C&C-u, grafika je još uvijek u niskoj rezoluciji, što utječe na pomalo mutan izgled jedinica. Ovo je jedan od boljih primjera konverzije s PC-a na PSX. Možda je jedina zamjerka njena težina. Ali, možda nije problem u igri, nego u igraču?

Warhammer

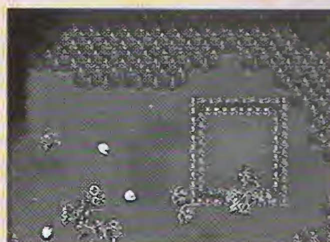
Warhammer je dosad daleko najbolja strategija za Playstation, bolja nego je bila na PC-ju s kojeg i potječe. Kontrole su tako dobro smještene da je ovdje mnogo lakše voditi bitku kontrolerom nego je bilo mišem na PC-ju, a i bitka je mnogo preglednija zahvaljujući izvrsnim mogućnostima rotiranja pogleda. Uz standardnu nemogućnost snimanja tijekom misije, koja ovdje i nije bogzna kakav nedostatak jer nijedna borba ne traje duže od 20-ak minuta, mogli bismo uputiti samo još dvije ozbiljnije zamjerke ovoj strategiji: prva je da su čarobni predmeti vrlo slabo vidljivi pa ne znate li gdje treba tražiti sigurno će vam promaknuti, a druga je da se Warhammer vrlo teško može nabaviti u Hrvatskoj.



Warcraft 2

Konačno smo dočekali i Warcraft 2 na PSX-u. Osim misija preuzetih s PC-a, ova nam je igra donijela i nekoliko novih misija i šest novih animiranih sekvenci za Playstation verziju te promjene u mogućnostima kontroliranja jedinica - sada možete odabrati i voditi 16 jedinica u grupi, a ne 9 kao na PC verziji. Usprkos inovacijama, uvijek postoje i mane. Osnovni problemi C&C-a i Red Alerta prisutni su i ovdje (nemogućnost snimanja pozicije, igranje u niskoj rezoluciji), a postoji i novi - usporavanje. Naime, zbog golemog broja jedinica na ekranu i ogromnih karti s nekoliko skupina ljudi i orka, igra će na kompleksnijim misijama biti prilično usporena, što (pretpostavljate) ne utječe na poboljšanje njezine igrivosti.
Kako je na PC-ju igra bila prožeta humorom, neće ga manjkati ni na PSX-u. Tu su sve animacije i šale iz originalne verzije, s tim da je grafika malo poboljšana - tj. prilagođena nižoj rezoluciji Playstationa. Neki nedostaci su ipak ostali: nemogućnost snimanja pozicije tijekom misije i težina igre ponajprije zbog brzine koja se ne može prilagođavati pa ovo nikako nije igra za one sporih ruku ili uma. Svaka sekunda nedjelovanja nosi visoku cijenu, što naročito dolazi do izražaja prije početka svake misije, kad se osvaja teren i kad svaki propust znači da ćete misiju morati igrati ispočetka.





Descent



PSX verzija ove 3D jurnjave je brza i ošamućujuća, kao i na PC-ju, ali donosi oštriju, detaljniju i bolju grafiku, s mnogo ljepšim svjetlosnim efektima. Osim toga, brzina Descenta na PSX-u je u većini slučajeva jednaka kao na PC-ju, jedino se osjeća malo usporenje na kasnijim nivoima, pretrpanim neprijateljima (samo kada je uključen najviši nivo detalja). Dvije se verzije ne razlikuju u misijama, ali se dobiva dojam da su neprijatelji malo neinteligentniji na PSX-u, vjerojatno zbog izmjenjene glazbene podloge koju su primorani slušati. Posljednji detalj vrijedan spomena je izvrstan multiplayer način igranja (pomoću LINK kabela), koji igri daje potpuno novu dimenziju. Bez njega, veliki broj nivoa s istim ciljevima (pronađi crveni ključ, pronađi plavi ključ, uništi reaktor...) postaje pomalo dosadan.



Duke nukem



Konačno smo dočekali i Dukea na PSX-u, i čekanje se isplatilo. Oružja i neprijatelji su potpuno rerenderirani da bi što bolje izgledali na PSX-u, a dodano je i 6 potpuno novih nivoa kojih nema u drugim verzijama. Podrška za analogni kontroler je genijalna stvar, omogućava prirodno kretanje od prvog trenutka bez ikakve potrebe za navikavanjem. Iako se sumnjalo da će se Duke na PSX-u vrtjeti sporije nego na PC-u, dogodilo se suprotno: za većinu igrača PSX verzija je u početku malo prebrza, ali za njih postoji opcija smanjivanja brzine. Postoji i mogućnost snimanja trenutačne pozicije u memoriju (ne na memory card!), koja je iznimno brza i vrlo korisna pri istraživanju terena. Dakako, uvijek postoje i neke zamjerke, a one se u ovom slučaju odnose na grafiku, koja postaje kockasta kad se približite zidu ili neprijatelju. Ah, eto, ne može se imati sve!.



Descent maximum

U usporedbi s PC verzijom (pod imenom Descent 2), PSX verzija donosi više oružja, neprijatelja i nivoa. Grafički, PSX izdanje je mnogo slabije, a PC također ima prednost i na području zvukova i glazbe - slabo digitalizirani govor PSX verzije jedna je od velikih mana ove igre. Prednost koja se ne može osporiti pri igranju Descenta 2 na konzoli je guide-boot. Riječ je o malom robotu koji vas vodi ovaj put kroz još spetljanije tunele ali se nećete moći gubiti. Znači, vaša je jedina zadaća uništavanje neprijatelja jer je istraživanje nivoa svedeno na nulu samo ako slijedite svog guide-boota. Ipak, uza sve promjene, ni jedna ni druga verzija nisu zabilježile značajniji uspjeh. Vjerojatno zbog nerazrađene priče i prilično zamorne radnje koja se, nepromijenjena od prvog nastavka, ponavlja kroz svaki nivo.



Doom



"Ovo je najbolja verzija DOOM-a na planetu" - riječi su Johna Romera. Možda će ovo uzrujati PC zaljubljenike, ali PSX Doom donosi mnogo novih stvari gdje će, kao i uvijek, biti i zamjerki. Što je bolje? Kao prvo, novi zvukovi i glazba, koji itekako pridonose ugođaju, zatim poboljšani svjetlosni efekti zbog čega neke sobe izgledaju mračnije i turobnije, te nešto teže igranje, mada su nivoi isti, jer je manji broj bonus predmeta, što će iskusniji igrači Dooma odmah primijetiti. Također, u nekim dijelovima nivoa ima više čudovišta nego na PC verziji. Mane PSX Dooma se zapravo vrte oko promijenjenog izgleda nivoa. Teksture zidova su drugačije pa sve izgleda više kao podzemna tamnica, a trebalo bi predstavljati nekakvo futurističko okružje. Osim toga, na nekim mjestima su nivoi sa stubama i uzbrdicama pretvoreni u potpuno vodoravne nivoe, čime se gubi na zanimljivosti, a ponegdje su i cijeli dijelovi nivoa odrezani zajedno sa zanimljivim zamkama. Trebat će vam vremena da se naviknete na kontrolu kontrolerom nakon igranja na mišu, ali je to bolje od uporabe tipkovnice. Deathmach preko LINK kabla ima nedostatak, što ograničava protivnike protiv kojih možete igrati (Doom na PC-ju možete igrati preko Interneta), ali nije loše što možete vidjeti lice svog protivnika u trenutku dok ga raznosite chaingunom. Sve u svemu - izvanredno.



TOMB RAIDER 2 - PROHOD

Samo u Hackeru Plus možete pronaći sve o ovoj popularnoj igri, kao i detaljne upute kako doći do svih tajni i skrivenih prostorija

The Great Wall

Krećete od Kineskog zida. Ušavši u vodu, pođite lijevo od velike stijene. Popnite se na nju, ubijte tigra, skočite naprijed i nastavite hodati stazom. Došavši do procijepa, popnite se, okrenite i skočite. Uhvatite se za rub, popnite se i ubijte i drugog tigra. Preskočite procijep hodajući cestom do malog kamenog zmaja (Secret #1). Nastavite se penjati do vrha, prijeđite još jedan procijep, popnite se i priđite zgradi.
Uđite u stražarnicu, stanite na rešetku i spustite se u vodu. Zatrčite se, pokušajte uhvatiti ručicu i povući je. Produžite do Kineskog zida. Čim izađete, napast će vas tri vrane. Ubijte ih uputivši se do prolaza u zidu. Zaronivši u vodu, približite se ključu. Izađite, ubijte tigra koji vas čeka pokraj bazena i po zelenom se dijelu tla uspnite toliko visoko da možete skočiti i popeti se na zid.
Otključajte vrata i ubijte paukove koji su navalili na vas, uđite unutra, ubijte onog povrh ljestava i uzmite mu ključ. Otključajte bravu pokraj vratiju i nastavite naprijed. Prije nego pokupite metke za sačmaricu i medkit, ubijte velikog pauka iza vaših leđa, pa onda i hrpetinu manjih u sobi. Povucite kocku i odskližite niz kosinu do bazena.
Uskočivši u vodu, plivajte ulijevo, do zida. Skočite, uhvatite se i krenite desno izbjegavajući strelice. Roneći i izbjegavajući strelice, približite se izlazu u samom uglu bazena. Popnite se, uđite u prolaz, pretrčite ga, prođite kroz vrata (zalupit će se za vama), brzo se okrenite i bježite udesno. Prolaz će biti sve uži i uži, a vi ćete stići do bodlji koje morate preskočiti, doskočiti na kosinu i odsklizati do zida. Skočite ulijevo i pokupite streljivo. Potrčite naprijed i popnite se na izbočinu da biste izbjegli "bodljikave" zidove. Preskačući oštrice, protrčite sljedeću prostoriju. Preskačući posljednju, još u zraku se okrenite ulijevo i doskočite na zmaja od žada (Secret #2). Pokupite ga i uđite u hodnik prije negoli vas prignječe bodlje. Prođite "padajući pod" držeći se desne strane. Na kraju prostorije stanite navrh kosine, okrenite se i unatraške odskližite dolje. Pri samom kraju uhvatite se rukama za rub, pustite se i skočite udesno – propast će pod pod vama. Uđite u spilju, idite naprijed, uzmite medkit, idite nalijevo i protrčite kraj oštrica.



U sljedećoj sobi ubijte hrpetinu paukova, spustite se užetom do zlatnog zmaja (Secret #3). Da dođete do njega, morate u kanjonu pronaći smeđu stijenu s mahovinom. Stanite navrh nje leđima okrenuti kanjonu, objesite se rukama za rub i spustite se dolje. Skočite i uhvatite se za izbočinu, a onda se pomičite na rukama udesno dok se ne uspijete popeti. Nastavite dalje stazom skupljajući baklje. Spustite se ljestvama u dno kanjona.
Vratite se do prolaza i ubijte iza zaklona nadolazećeg T-Rexa. Prijeđite kanjon i pokupite zlatnog zmaja, ubijte i drugog T-Rexa i vratite se u kanjon. Užetom se spustite do izbočine s druge strane kanjona. Ubivši oba tigra koji vas ondje čekaju, uputite se do izlaza.

Venice

Izađite u dvorište, ubijte dobermana i čuvara na balkonu. Nastavite ulicom dok ne začujete korake, a onda, povlačeći se unatraške, ubijte sve nadolazeće pse i stražare.
Kad budu svi mrtvi, napustite ulicu, uđite u vodu i zaronite ispod velikih vratiju. U spremištu za čamce okrenite sklopku. Vratite se na dok i uđite u kućicu. Uzmite baklje sa stola i uspnite se ljestvama na krov.
(Vrata između ljestava otvarate pritiskom na prekidač). Mecima izrešetajte prozore i spustite se u hodnik. Popnite se kroz drugi prozor, razbijen na isti način, skočite na tendu pa na balkon te mrtvom čuvaru uzmite ključ. Vratite se u hodnik i uputite se do vratiju što ste ih otvorili u spremištu za čamce. Ubijte dobermana koji vas napao i nastavite hodnikom. Okrenite prekidač, vratite se do mrtvog psa i razbijte prozor. Potrčite, skočite i uhvatite se za tendu te se popnite na nju. Skačući po tendama, stići ćete do izbočine blizu vratiju - uđite unutra i okrenite prekidač.
Zaronite ponovno u kanal, vratite se u spremište za čamce i otključajte vrata. Otplivajte natrag, popnite se na izbočinu kraj kućice, ubijte stražara, uzmite mu auto-pištolje i vratite se u spremište za čamce. Popnite se na brod, usmjerite ga ka novootvorenim vratima, prema kanalu. Kad prođete kroz njih, zaustavite brod i upalite baklju – desno ćete otkriti prolaz na čijem je kraju kameni zmaj (Secret #1). Pokupite ga, skočite dolje i ubijte štakore ispod vas. Okrenite se ka ljestvama, još jednom se okrenite i pođite desno. Na kraju se okrenite udesno i skočite u vodu. Nastavite plivati uz kanal lijevom stranom dok ne stignete do streljiva za uzi. Uzmite ga i vratite se istim putem do broda. Upalite drugu baklju i nastavite dalje mračnim kanalom. Na dnu malog slapa zaronite u bazen i pokupite zlatnog zmaja (Secret #2).
Krenite dalje, do velike podzemne prostorije sa stupovima. Idite lijevo, do izbočine. Skočite na nju, ubijte štakora i pucajte kroz prozor. Ubijte čuvara i uzmite streljivo, vratite se na brod, usmjerite ga prema velikim metalnim vratima i stanite.
Skočite iz broda i plivajte do doka, a onda prođite kroz razbijeni prozor, okrenite prekidač i pokupite metke za sačmaricu. Vratite se na dok i uspnite se ljestvama (zapamtite položaj zatvorenih vratiju). Razina vode je porasla do vrha, zaronite i okrenite podvodni prekidač koji će otvoriti sljedeći niz vratiju. Uđite u brod i krenite dalje.
Držite se lijeve strane da biste izbjegli neprijateljsku vatru i zaustavite se kraj gondola. Izađite iz broda na dok i popnite se na kutiju. Skočite, uhvatite se za tendu i uspnite se na nju. Idite do desnog ruba i skočite gore na prolaz. Pomaknite se sa izbočine te ubijte stražara i psa koji vas napadaju, vratite se gore. Uzmite kutiju prve pomoći. Još jedan stražar čuva gliser niže niz kanal. Ubijte ga odozgo, skrenite desno i idite prema dvorištu.
Ubijte stražara, uzmite mu željezni ključ i otključajte dvorišna vrata. Prođite ih, spustite se u rupu i okrenite prekidač. Kad začujete korake, izađite iz rupe, ubijte stražara i uzmite mu streljivo.Vratite se u brod i njime uništite gondole, potom ga postavite u liniju s podvodnim minama, ubrzajte ga i u posljednjem trenutku iskočite. Otplivajte do doka dok vaš brod aktivira mine. Uzmite mrtvom stražaru streljivo za M-16. Uđite u novi brod i vratite se do dijela kanala gdje se vaš stari brod podigao na ovu razinu.
Stražar čeka iza lijevog ugla, zato iskočite iz broda i ubijte ga s doka. Uzmite mu streljivo i vratite se u brod, nastavite dalje dok ne dođete do konopa za sušenje, desno, i manjeg kanala, lijevo. Zaletite se brodom u dvije vezane gondole, a razbivši ih, napustite brod. Ubijte stražara na vratima prije nego vam se približi i uđite u mračnu sobu. Ubijte štakore i okrenite prekidač. Vratite se na dok.
Prije nego uđete u brod, pogledajte gore. Skočite, uhvatite se i popnite na izbočinu te izrešetajte prozore. Popnite se kroz prozor i s kreveta uzmite zmaja od žada (Secret #3). Vratite se u brod, okrenite ga natrag i uđite u manji kanal koji ste prije samo prošli. Krećite se lijevom stranom, do križanja kanala s drugim, većim kanalom, i uđite kroz vrata – odmah će se zalupiti za vama. Uzmite željezni ključ iz bazena i uspnite se ljestvama.

CHEATS

Hacker plus donosi vam šifre i pomoć za mnoge igre. Ako ne nađete pomoć za igru s kojom vi imate problema u ovom broju, pišite nam i sigurno ćete je naći u sljedećem.



Abes Odyssey

Ove šifre unesite na glavnom ekranu s opcijama držeći pritisnutu tipku R1:
Preskakanje nivoa: DOLJE, DESNO, LIJEVO, DESNO, KVADRAT, O, KVADRAT, TROKUT, O, KVADRAT, DESNO, LIJEVO
Gledanje animacije: GORE, LIJEVO, DESNO, KVADRAT, O, TROKUT, KVADRAT, DESNO, LIJEVO, GORE, DESNO

Alien Trilogy

Za sva oružja, sve nivoe i neranjivost, unesite 1GOTP1NK8CIDBOOTSON kao šifru. Na ekranu bi se trebalo ispisati CHEATS ENABLED.

Colony Wars

Ovo unesite kao šifru za nivo:

ŠIFRA	EFEKT
All*cheats*off	isključivanje varanja
Tranquillex	primarna oružja se ne zagrijavaju
Memo*X33RTY	nepotrošiva količina sekundarnog oružja
Commander*Jeffer	odabir nivoa
Hestas*Retort	beskonačna energija

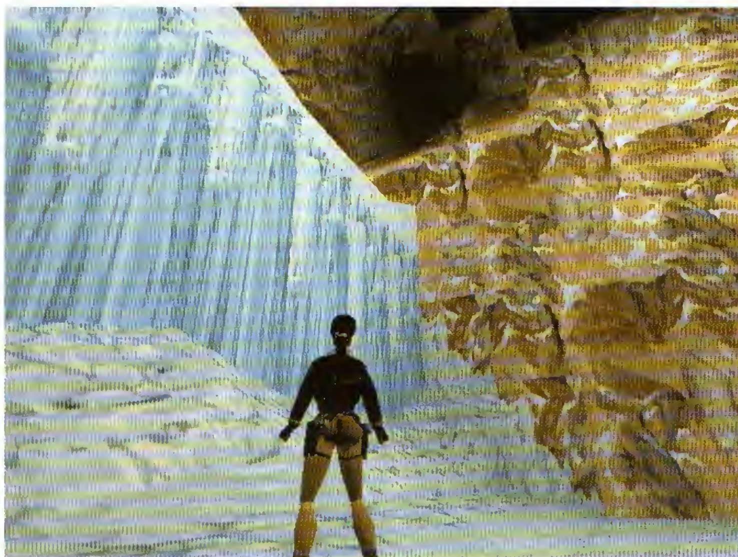
Crash Bandicoot

100% šifra - svi nivoi, ključevi i dijamanti: TROKUT, TROKUT, TROKUT, TROKUT, X, KVADRAT, TROKUT, TROKUT, TROKUT, TROKUT, KVADRAT, X, TROKUT, O, TROKUT, TROKUT, TROKUT, O, KVADRAT, TROKUT, X, X, X, X

Ubijte psa i stražara, uzmite medkit i okrenite prekidač. Ubijte stražara, vratite se na brod i otplovite do mjesta gdje ste uzeli drugi brod.
Uđite kroz vrata i ubijte stražara. Kraj prozora okrenite prekidač, vratite se na brod i otplovite natrag kanalom, te ispod prolaza u kojem ste ubili stražara koji je čuvao ovaj brod. Idite lijevom stranom do otvorenih vratiju desno. Prođite ih i zaustavite brod u liniji s rampom na lijevoj strani. Iskočite iz broda i uđite kroz vrata. Ubijte čuvara i uzmite mu streljivo. Okrenite prekidač i pojurite brzo u brod, preskočite rampu kočeći čim sletite jer ćete jedino tako uspjeti naglo skrenuti u drugi kanal lijevo. Zatim naglo skrenite udesno, u manji kanal s otvorenim vratima. Na sljedećem raskršću skrenite opet desno i pojurite kroz kanal do izlaza.

Bartoli's Hideout

Izađite na dok i ubijte štakore. Obiđite zgradu s lijeve strane, ubijte stražara i štakore te okrenite prekidač. Ubijte i drugog stražara, te obojici uzmite medkit. Uđite na novootvorena prednja vrata, ubijte stražara na balkonu i onog na podu te mu uzmite metke. Zatim propucajte prozor i pobijte pse. Vratite se u stražnji dio dvorišta i uzmite kutiju prve pomoć, baklje i streljivo.
Prođite kroz prolaz držeći se desne strane. Kad stignete do zamračenog dijela hodnika, upalite baklju i okrenite prekidač. Ovaj put samo protrčite kraj kipova, vratite se u veliku sobu i nađite drvenu kutiju. Naslonite se leđima na kosi dio kutije, skočite natrag pa naprijed, uhvatite se za izbočinu i popnite na nju. Krenite nalijevo, povucite kocku i spustite se na pod. Prođite ispod izbočine, lijevo od kocke koju ste povukli, skočite i popnite se gore. Okrenite se i, uhvativši zalet, skočite na balkon preko puta, gdje ste ubili prvog stražara, uzmite mu streljivo i hrapavim se zidom uspnite do prozora.
Popnite se na izbočinu, okrenite se desno i ubijte stražara na balkonu preko puta. Okrenite se, zaletite se i skočite s ruba na tendu, a kad počnete proklizavati, uhvatite se za rub, pomaknite se na rukama ulijevo i popnite se gore. Skočite unatraške na izbočinu s druge strane kanala. Okrenite se lijevo, zaletite se, skočite i uhvatite za malu izbočinu, i popnite se. Okrenite se i ukoso skočite na tendu s druge strane kanala. Okrenite se prema vratima s druge strane kanala i skočite. Pokušate li se u zraku uhvatiti, uskočit ćete kroz vrata i nećete udariti u zid iznad njih.
Ubijte dobermane i stražare pa uđite u sobu iz koje je izašao prvi stražar te u lijevom uglu nađite prekidač skriven u zidu. Okrenite ga, vratite se u sobu, s balkona uzmite metke i kamenog zmaja (Secret #1) te se vratite u sobu s prekidačem i propucajte prozor.
Ubijte stražara, uputite se izvanjskom stranom do drugog prozora, propucajte ga i popnite se unutra. Otvorit će se vrata i napast će vas stražar sa psom, a iza leđa će se pojaviti još jedan stražar. Sredite ih i uđite u zadnju sobu te dva puta gurnite pozadinu kamina. Kad se popnete, ubijte štakora i približite se kosini. Kako se budete približavali, prema vama će letjeti oštrice, zato stanite, skočite i okrenite se nadesno te skočite u vodu. Popnite se na drvenu izbočinu u kutu. Sljedeću seriju skokova morate



izvesti pravodobno jer se vatre pale i gase, ovisno o tome kako skačete: vatre će se ugasiti onog časa kad skočite s izbočine. Prvo stanite leđima uza zid, zatrčite se, skočite s ruba i doskočite na sljedeću izbočinu, a potom bez zaleta skočite na sljedeće dvije platforme. Ako promašite izbočine ili vas sprži vatra, samo skočite u vodu i pokušajte ponovno. Vrata će se otvoriti čim im se približite i napast će vas stražar i pas. Ubijte ih i skočite do kose kutije, skočite, uhvatite se i popnite na najniži svijećnjak. Zaletite se, skočite nadesno i uhvatite se za izbočinu. Popnite se i okrenite prekidač koji otvara vrata skrivena iza vatre u kaminu. Skočite ponovno na svijećnjak, okrenite se i skočite na onaj najviši. Zaletite se i ponovno skočite na desnu izbočinu te okrenite prekidač koji otvara sliku na zidu iza koje je skriven ključ knjižnice. Vratite se na svijećnjak, okrenite se udesno i skočite na sljedeći najviši svijećnjak, pa na izbočinu povrh njega. Ubijte štakore, nastavite ići prema njima i skočite, uhvatite se i pomičite se na rukama udesno, do mjesta gdje se možete popeti na izbočinu. Zatrčite se i skočite na drveni pod blizu cigli. Ubijte stražara skrivenog iza opeka i uzmite mu kutiju prve pomoći.
Popnite se na opeke, krenite lijevo, skočite i dohvatite još jedan prekidač. Sa svijećnjaka dohvatite ključ knjižnice, skočite ponovno na opeke, siđite do svijećnjaka i skačite sve do lustera kraj ključa. Zaletite se i skočite, uhvatite se, popnite i uzmite ključ pa se vratite na svijećnjak. Preskačite svijećnjake dok ne dođete na drugu stranu, a onda se zaletite, skočite i uhvatite se za izbočinu.
Izađite kod prozorske daske i idite desno. Ispod vas će biti vatra. Objesite se i spustite u vodu, a ne u vatru. Sada ste ispred vratiju knjižnice. Okrenite podvodni prekidač i otplivajte kroz novootvorena vrata. Krenite prema površini udesno. Na lijevoj je strani otvor u podu. Dolje je mračno pa upalite baklju i uđite unutra. Put se ubrzo pretvara u labirint pa točno slijedite upute.
Uplivajte u rupu, skrenite udesno i idite iza ugla. Plivajte prvo kroz veliki otvor, a onda kroz manji blizu vrha zida. Kad uđete u manji prolaz, skrenite desno i pronađite mali otvor u donjem lijevom uglu zida. Uđite i odmah skrenite lijevo – naći ćete granate, zatim idite desno, naći ćete zlatnog zmaja (Secret #2). Okrenite najbliži prekidač i idite ravno gore do novootvorenih vratiju, gdje konačno možete udahnuti. Vratite se istim putem kroz labirint do vratiju knjižnice.
Uđite u knjižnicu i ubijte stražara preko puta. Prođite kroz velika vrata i popnite se lijevo po policama. Prije nego preskočite i okrenete prekidač, ubijte odozgo štakore. Ubijte stražara i uđite u prolaz. Popnite se na knjige s lijeve strane, skočite prema prozoru, okrenite se nalijevo i popnite se gore. Propucajte prozor pa skočite na prozorsku dasku. Okrenite se i izađite kroz prozor unatraške i odskližite po tendi. Uhvatite se za rub i popnite se tako da se preokrenete na izbočinu iza vas. Zatrčite se i skočite na krov preko puta vaše nove pozicije, okrenite se lijevo i skočite navrh zida od opeke.
Po vrhu zida idite do kraja najvišeg dijela kosine. Okrenite se prema zgradama s druge strane kanala, zaletite se, skočite i uhvatite se za najniži dio krova. Popnite se i krenite prema dimnjaku. Odmaknite se par koraka od ruba krova i skočite prema izbočini, uhvatite se i pomičite ulijevo dok se ne popnete. Idite iza zida, do bazena i uzmite dva uzija.
Spustite se kraj daščare, ubijte stražara i uzmite mu streljivo. Sa stola uzmite ključ detonatora i priđite vratima, odmah će se otvoriti. Ubijte stražara s druge strane, uzmite mu medkit, pa se vratite do glavne sobe knjižnice. Okrenite prekidač i prođite vrata. Ubijte dva stražara i uzmite im streljivo. Popnite se na zid od opeke i pođite ulijevo. Popnite

CHEATS



Critical Depth

Tijekom igre pritisnite:
L1, R1, L1, R1, GORE, DOLJE, LIJEVO, DESNO - neranjivost
L1, R1, L1, R1, GORE, DOLJE, LIJEVO, LIJEVO, DOLJE - neograničeno oružje
R1, R2, R1, R2, GORE, DOLJE, GORE, DOLJE - nanošenje četverostruke štete
Držite R2 i pritisnite DESNO, LIJEVO, GORE - Stun blast
Držite R2 i pritisnite DESNO, LIJEVO, DOLJE - polaganje mine
Držite R2 i pritisnite LIJEVO, DESNO, DOLJE - površinske mine
Ove šifre rade ako je namještena početna konfiguracija.
Igranje kao Mr. Phatt: Završite igru na MEDIUM nivou.
Igranje kao Agent 326: Završite igru kao Mr. Phatt na HARD nivou
Igranje kao Abbadon: Završite igru kao Agent 326 na HARD nivou

Destruction Derby

Skrivena staza "Ruined Monastry": Odaberite "Wreckin' Championship" i upišite "REFLECT!" kao svoje ime. Vratite se u glavni izbornik i odaberite "Practice" mode, pa idite na odabir staze, gdje ćete naći novu stazu.
Nevidljivost: Isto kao prijašnji trik, ali kao svoje ime unesite "!DAMAGE!".
Odabir protivnika: Isto kao prijašnji trik, ali kao svoje ime unesite "NPLAYERS".

Fantastic Four

U izboru opcija pritisnite L1+L2+R2+R1 i na dnu ekrana moći ćete izbrati dodatne opcije.

Final Fantasy 7

Pokupivši W-predmet (u Midigar Raid - Disc #2 - na kraju dugog tunela prema jugu), opremite nekoga njime i uporabite ga u borbi. Zatim odaberite predmet koji želite udvostručiti i ponovno ga uporabite na nekomu. Na kraju, odaberite bilo koji predmet i pritisnite X ili O za prekid. Na ovaj način možete dobiti do 99 komada svakog predmeta koji se rabe u borbi.

se dva puta, tako da se nađete na kosom krovu. Razbijte staklo i uzmite zmaja od žada (secret #3) sa stola. Skočite u vodu i preplivajte do niskog zidića od opeke s detonatorom. Uporabivši ključ, dignete zgradu u zrak i ubijte stražara iznad vas. Popnite se na zid od opeke i priđite uništenoj zgradi penjući se prema vrhu onog što je od nje ostalo; nakon mnogo skokova, hvatanja i penjanja, doći ćete na vrh. Krenite stazicom koja vodi do tamnog hodnika i kraja ovog nivoa.

Opera House

Odmah na početku ubijte stražara, uzmite mu streljivo i s njegovog mjesta skočite u vodu. Otplivajte lijevo, oko zgrade, popnite se po ljestvama i siđite na malu izbočinu. Pođite do ruba, okrenite se prema kanalu, skočite i uhvatite se tako da se možete popeti. Povucite polugu i nastavite se penjati po ljestvama do druge izbočine. Zaletite se i preskočite na izbočinu s druge strane kanala, okrenite se lijevo i ponovno iz zaleta skočite na izbočinu na kojoj visi kutija. Popnite se i nastavite ići uz kanal. Zaletite se i skočite na ukošeni krov, uhvatite se za rub i na rukama se pomičite ulijevo do male izbočine.
Zaletite se i skočite, u zraku se pokušajte uhvatiti tako da u luku uskočite kroz otvor na krovu. Izvucite pištolje još u zraku i ubijte stražara pa pokupite izrezbareni ključ. Krenite stubama i ubijte stražara čim uđe kroz vrata. Uzmite mu prvu pomoć i popnite se do vrha stubišta. Vratite se do izbočine s kutijom i okrenite se tako da gledate ulijevo, prema izbočini s malom zgradom.
Zatrčite se i skočite na kosinu pokraj desnog zida. Uhvatite se i idite lijevo, do ravnog dijela u uglu. S leđima prema zidu, skočite na kosi krov, odskližite se dolje, uhvatite se, potom skočite, odmah se uhvatite i uđite kroz prozor razbivši staklo, samo oprezno! HODAJTE po staklu do ljestava, popnite se i otključajte vrata u dnu hodnika. Stanite na rub čvrstog dijela krova okrenuti prema zidu s druge strane.
Skočite i čim doskočite, trčite dalje. Na trećoj ploči još jednom skočite i još jednom uhvatite zalet, skočite i uhvatite se za izbočinu. Popnite se i nastavite do vrha zgrade. Ubijte stražara, siđite pa ubijte i drugog stražara i pse. Skočite na krov i ubijte ostale stražare. Uzmite medkitove i metke te se uputite do njišuće kutije. Zaletite se i skočite, uhvatite se i nastavite desno od kutije. Upalite baklju, spustite se dolje i okrenite prekidač lijevo od kutije. Popnite se gore, ubijte dva stražara i siđite kroz novi otvor.
Okrenite lijevi prekidač i izađite kroz otvorena vrata. Trčite hodnikom i stanite kraj prekidača da izbjegnete kamen, okrenite prekidač i popnite se ljestvama. Dalje se penjite po rešetki do otvora, prođite ga. Skočite dolje i ubijte stražara lijevo (pazite na vreće s pijeskom). Uzmite medkit i idite do desnih vratiju. Ubijte psa i stražara, vratite se do prvog stražara i ubijte još dva psa. Ovdje upamtite položaj neispravnog prekidača. Idite po platformi do vratiju i preskočite rupu od vreće. Ubijte dva psa i stražara u prizemlju prije nego siđete. Ubijte stražara na drugom nivou (u mraku) i spustite se do poda, popnite se na kutiju pokraj zida, na suprotonoj strani pozornice, skočite, popnite se i prođite kroz razbijena vrata do zavjesa.
Idite do ruba, skočite i popnite se, pa ubijte stražara i uzmite metke. Vratite se u podnožje pa trčite uokolo aktivirajući kamenje. Uđite u vodu i ubijte stražara na pozornici, još jednog iza sebe, i psa koji dolazi slijeva. Uzmite metke i povucite prekidač kraj mrtvog dobermana. Idite do vratiju na kraju pozornice i ubijte stražare. Uzmite medkit, skočite i popnite se do platforme. HODAJTE kroz staklo i idite lijevo, zaletite se, skočite i uhvatite se za pukotinu u zidu te idite ulijevo, popnite se i okrenite prekidač.
Trčite i skočite unatrag do stakla, nastavite dalje, do platforme lijevo. Skočite, popnite se, okrenite se, zaletite se, skočite i ponovno se popnite. Ubijte štakora ali pripazite i na njihajuću vreću. Kad prođete vreće, okrenite prekidač. Hodajte do kose platforme, okrenite se i odskližite unatraške uhvativši se za rub. Popnite se i skočite unatraške do rupe u podu i upalite baklju. Slijedite prolaz lijevo i u sobi idite desno, do malog podvodnog prolaza u kojem je Secret 1. Vratite se i okrenite prekidač, vratite se do rupe na pozornici i idite širokim prolazom na kraju sobe. Plivajte desno i naći ćete osigurač. Popnite se ljestvama i prođite kroz vrata.
Vratite se na gornji kat i ubijte dva psa, pa idite do neispravnog prekidača, popravite ga osiguračem i okrenite ga.
Nemojte ući u dizalo, nego čekajte da krene dolje, popnite se NA nj i brzo skočite na ljestve i popnite se kroz otvor. HODAJTE kroz staklo i pokupite Secret 2, pa okrenite prekidač ulijevo. Nastavite kroz staklo, pokupite streljivo te prođite kroz otvorena vrata. Vratite se u dizalo i spustite se dolje. Kad se vrata dizala otvore, ubijte dva stražara i pokupite metke. Okrenite prekidač i skočite u vodu ispod dizala. Uputite se prema rešetki slijedeći stube, pokupite štampanu pločicu u uglu i vratite se do rešetke.
Idite lijevo i oko rešetke pa okrenite prekidač i izronite. Popnite se i ubijte štakore, potom se okrenite, skočite i popnite se gore. Ubijte stražara, ponovno se popnite i ubijte štakora i psa. Nastavite niz hodnik, do prozora, razbijte ga i skočite u sobu ispod i okrenite prekidač. Odskližite kosim prolazom i skočite preko elise. Pokupite ključ s platforme na koju sletite i popnite se gore. Zatim skočite na kosinu, uđite u odvod i ubijte štakora. Nastavite dalje do procjepa, preskočite ga, okrenite se i skočite unatraške pa to ponovite još jedanput da izbjegnete i posljednju elisu. Skočite naprijed s ruba prolaza u kojem stojite, popnite se gore i pokupite Secret 3.
Spustite se dolje, nastavite do kraja hodnika, povucite kutiju i okrenite prekidač iza nje. Povucite je još jednom i izgurajte je u svlačionicu ispod prozora. Popnite se na nju, razbijte prozore i kroz jedan iskočite. Kutiju koju ovdje nađete postavite na onu prvu i popnite se gore. Odavde skočite kroz prozor i ubijte stražara. Vratite se u kontrolnu sobu prolazom kraj dizala. Popnite se do brave i otključajte je.
Idite uza zid do prekidača, okrenite ga i uđite u kontrolnu sobu, uporabite štampanu pločicu i okrenite prekidač. Vratite se na pozornicu i ubijte 3 stražara i psa. Uzmite medkit i metke i prođite kroz rupu u zidu. Jedna od manjih kutija se može pomicati. Iza nje je prekidač pa ga okrenite, izađite odavde i ubijte stražara. Popnite se na kutije do platforme iznad pozornice. Ubijte stražara i izbjegavajte vreće s pijeskom. Popnite se kroz rupu iznad i okrenite prekidač. S ruba otvora skočite na kosinu desno, odskližite dolje i prođite kraj vreće. Spustite se dolje i dočekajte Bartolija i njegove pse. Kad ih pobijete, uzmite granate i ubijte ostale stražare, uzmite medkit i metke te se na drugoj strani sobe popnite na kutiju da biste se vratili u sobu s kutijama pokraj ulaza. Pritisnite gumb i izađite.

Offshore Rig

Raščistite kutije između prekidača i vrata ćelije, okrenite prekidač i brzo izađite. Zatim trčite nalijevo, prođite kraj dvojice stražara, odvucite njihovu vatru na prozore i izađite kroz njih. Idite po platformi do gumba, pritisnite ga, otplivajte do vratiju što su se otvorila, okrenite prekidač i vratite se do razbijenog prozora, uhvatite zalet i skočite na motor zrakoplova. Odozgo uđite u nj i uzmite pištolje. Vratite se i ubijte stražare i uzmite žutu karticu. Uđite kroz razbijeni prostor pa lijevo do sobe s vodom. Zaronite i okrenite prekidač ispod otvora u tunelu. Izronite pa ponovno zaronite i slijedite tunel do elise. Pokupite Secret 1 pa izronite i otvorite vrata karticom.
Uđite u sobu i pritisnite gumb na udaljenijem zidu. Popnite se stubama i idite desno. Otvorite vrata, ubijte radnika, uzmite medkit i ubijte u sobi drugog radnika. Otvorite sljedeća vrata, ubijte stražara te pokupite metke i harpune. Uđite u spavaonicu i pokupite auto-pištolje, idite do kraja prostorije i pokupite pušku za harpune. Vratite se do ulaza u sobu i pritisnite gornji gumb lijevo – otvorit će se vrata na stropu. Požurite do otvora prije nego se zatvori i izađite. Idite hodnikom i spustite se unatraške kosinom, uhvatite se i spustite se ljestvama. Složite kutije tako da jednu možete odgurati do plamenika i s nje skočiti na ljestve. Kad se popnete, idite desno, ubijte stražara i pokupite crvenu karticu. Popnite se ljestvama do Secret 2.
Popnite se stubama i vratite se u sobu s vodom, pa u sobu u kojoj ste isključili alarm te idite desnim stubama. Ubijte stražara i psa i uzmite metke, preskočite bačve i karticom otvorite vrata na vrhu. Uđite i ubijte 3 radnika, pokupite metke, medkit i baklje pa maknite kutiju kraj ulaza da biste mogli stići do suprotne platforme te skočiti na kutiju kraj otvora u zidu. U prolazu ubijte stražara, pokupite metke te otiđite do vratiju. Okrenite prekidač, vratite se i spustite na pod, pa idite preko tanka s vodom desno. Idite preko cijevi pa lijevo do prekidača – okrenite ga. Vratite se istim putem natrag, skočite kroz otvor i skliznite kosinom. Ubijte ronioce (najbolje pištoljima) i plivajte do stupa s ljestvama. Pokupite Secret 3, popnite se i ubijte stražare.
Slijedite platformu i preskočite procijep, uhvatite se i popnite gore, te ubijte stražara i uzmite sačmaricu. Idite desno a kad dođete do zida, idite lijevo po platformi. Ubijte stražara i skočite u kutiju, gdje možete pokupiti zelenu kartu. Slijedite platforme do rupe u zidu i vratite se do vratiju sa zelenom bravom ubivši stražara usput. Otvorite vrata i okrenite prekidač, otplivajte kroz otvor, okrenite podvodni prekidač i popnite se van. Idite kroz prolaz do izlaza.

CHEATS



Grand Tour Racing 98

Extra nivoi - u SINGLE RACE MODE:
Easter Island 2: Započnite utrku. Nakon prolaska kroz tunele s lavom, doći ćete do zavoja u obliku slova "S" u đungli. Na kraju tog zavoja idite desno, skrenite s ceste i travom nastavite do plažice. Na njenom kraju naći ćete mali zlatni objekt, pregazite ga i naći ćete sa na novoj stazi.
Hong Kong 5: Započnite utrku. Kad dođete do zemljane ceste, idite ispod drugog mosta gdje ćete ponovno naći zlatni objekt.
Scotland 3: Započnite utrku. Ispred tamnog, šumovitog dijela staze popnite se na kameniti dio desno od početka šume. Uđite u šumu iznad ceste i vozite dok ne naiđete na zavoj s crno-bijelim branikom iza kojeg ćete naći zlatni objekt.

Incredible Hulk

Šifre:
Nivo 2: 603EE0C530
Nivo 3: B08E0F0802
Nivo 4: 000026B698
Nivo: 40074DFF12

Johnny Bazookatone

Upišite:
KRISTIAN - odabir nivoa
PILCHARD - postajete nevidljivi za protivnke

Loaded

Da biste unijeli šifre, prvo morate pokrenuti igru i pauzirati. Zatim pritisnute tipke L1 i L2 deset sekundi i za to vrijeme unesite:
Za streljivo: DOLJE, DESNO, O, LIJEVO, DESNO, O
Za energiju: DESNO, DESNO, LIJEVO, DOLJE, DOLJE, GORE, TROKUT, O
Kad začujete poseban zvuk, znači da ste šifru ispravno unijeli i u odabiru opcija možete odabrati energiju ili streljivo.

Diving Area

Skočite s platforme do ljestava i pritisnite gumb u hodniku. Zatim zaronite i pokupite granate ispod elise. Okrenite prekidač kraj platforme i nastavite dalje hodnikom. Ubijte stražara i 2 psa i pokupite metke, pa preko stupova pređite tank. Ako padnete u vodu, možete se vratiti podvodnim tunelom. Ubijte dvojicu stražara i uzmite baklje i medkit. Spustite se kosinom u rupu i pokupite Secret 1. Izađite iz rupe i nastavite kliziti, pa s ruba preskočite kiselinu. Popnite se ljestvama i uzmite metke, skočite u rupu i uhvatite se za platformu dok klizite. Skočite dolje, ubijte stražara i uzmite metke. Skočite u mali otvor s prolaza. Skliznut ćete u rupu i pokupiti plavu karticu, potom se, slijedeći tunel, vratite natrag i po ljestvama idite do vratiju i otvorite ih karticom.

Uđite u sobu i ubijte 4 psa i stražara s plamenobacačem (OPASNO!). Otvorite jedna od vratiju s kotačem i idite dolje. Ubijte stražara, odgurajte kutiju ne biste li našli neispravnu kontrolnu ploču. Skočite u vodu, pa izađite i ubijte ronioca, opet zaronite i uđite u tunel. Unutra okrenite dva prekidača i nastavite dalje prolazom. Prođite kroz vrata i idite lijevo do bazena. Popnite se stubama, ubijte 3 stražara i pokupite medkit i metke. Pređite veliku sobu i uđite u manju i ondje okrenite prekidač udesno, skočite kroz otvor pa pokupite M-16 i metke. Brzo se popnite van i vratite do gumba. Ponovno okrenite prekidač i skočite nalijevo i pritisnite gumb, protrčite preko sobe, preskočite otvor i pokupite čip. Brzo se vratite do kontrolne ploče i uporabite ga. Zatim trčite kroz vrata niz kosinu i ubijte stražara i pokupite medkit. Ubijte stražara s plamenobacačem lijevo pa idite do narančastog tanka, uđite i pritisnite gumb, pa se vratite i zaronite u bazen po Secret 2 na dnu.

Izađite iz bazena i pokupite podvodnu pušku kraj opreme za ronjenje, ponovno zaronite i nastavite podvodnim tunelom. Kad vas napadne ronilac, povucite se van i ubijte ga s kopna te ponovno skočite unutra plivajući kroz prolaz. Izađite iz vode i ubijte 2 stražara. Skočite navrh zida i okrenite prekidač pa se vratite u prijašnju sobu. Ubijte 3 neprijatelja i uzmite medkit i metke. Prođite kroz vrata i okrenite prekidač, pa se popnite na drugu stranu bazena. Idite u ugao i skočite preko kutija i pritisnite gumb. Idite u sobu koju ste ranije otvorili i ubijte 2 stražara i pse. Zatim skočite dolje i tunelom dođite do centralne sobe, ondje ubijte 2 stražara (bacač plamena!), pokupite drugi čip i vratite se u sobu s mehaničkom pilom. Uporabite čip i pokupite crvenu karticu, pa se vratite u centralnu sobu. Otvorite karticom vrata, skočite dolje te nastavite do sobe s vodom, gdje ubijte stražare. Uzevši medkit i harpune, uputite se prema vratima. Ubijte zapovjednika i stražara te uđite u malu sobu po Secret 3 (ako su vrata zatvorena, okrenite prekidač u sobi gdje ste uporabili crvenu karticu). Priđite tijelu u sredini sobe...

40 Fathoms

Odmah se okrenite i zaplivajte prateći smeće na dnu. Uđite u brod kroz rupu gdje viri sidro pa udahnite, zaronite i idite desno u rupu. Idite gore pa u veliku sobu, te uđite kroz otvor lijevo i nastavite u manju prostoriju, idite lijevo. U sobi sa šarenim podom idite lijevo i dolje, okrenite prekidač, okrenite se i prođite kroz vrata slijedeći lijevi prolaz sve do rupe iznad. Izronite i popnite se na kutiju. Kod hrpe kutija zaronite nadesno, u mali otvor u sredini. Izađite i idite desno. Na kraju hodnika okrenite prekidač, vratite se do hrpe kutija, popnite se na nju da biste ušli u sljedeću sobu. Spustite se na pod i ubijte radnika. Pokupite metke, pazeći na tamni dio poda, i pokupite Secret 1. Preskočite tamni dio poda a, kad se otvori, ubijte stražare, spustite se i pokupite medkit i harpune. Popnite se na kutiju u sredini sobe, skočite na veću kutiju kraj zida i popnite se kroz otvor.

Okrenite prekidač lijevo, trčite i skočite kroz vrata kraj prozora. Zaronite po Secret 2 ali se čuvajte riba. Za prolaz kraj plamenika idite hodnikom, skrenite u mračni prolaz i popnite se kroz rupu u stropu. Okrenite prekidač i uđite kroz vrata kraj hodnika s plamenicima. Projurite svom brzinom pazeći na prepreke (snimanje pozicije PREPORUČLJIVO). Okrenite prekidač i trčite do drugog, okrenite ga i trčite do kraja sobe i okrenite još jedan prekidač. Trčite natrag do prvog prekidača, okrenite ga i trčite do kraja, do vode. U vodi ubijte ribu, udahnite i zaronite - proplivajte nekoliko podvodnih soba, okrenite prekidač u trećoj sobi i plivajte do dna, okrenite još jedan prekidač i pokupite Secret 3. Isplivajte kroz otvor na vrhu (čuvajte se riba – vrlo su opasne).

Spustite se u sljedeću sobu i pronađite rupu. Skočite kroza nju i povucite kutiju ispod otvora. Popnite se gore i povucite prekidač. Idite do otvora nadesno i popnite se do platforme na gornjem katu. Držite se lijevog zida i prođite kroz otvor na stropu. Okrenite prekidač i spustite se dolje do kraja i popnite se kroz lijevi otvor. Držite se desnog zida i popnite se na ravnu platformu. Skočite iz zaleta na platformu lijevo, popnite se kroz otvor i okrenite prekidač. Ponovno se spustite dolje i prođite kroz vrata slijedeći prolaz do potopljene sobe. Ubijte ronioca i ronite kroz podvodni prolaz, izađite iz vode i ubijte stražara i zapovjednika. Pokupite medkit, metke i harpune pa okrenite prekidač i prođite kroz vrata.

Wreck of the Maria Doria

Ubijte ronioca i pokupite harpune. Nastavite podvodnim tunelom, popnite se i pokupite medkit. Skliznite niz kosinu, uhvatite se, spustite se na pod i padnite dolje. Ubijte 2 stražara u sljedećoj sobi i pokupite medkit i metke. Povucite kutiju da dođete do ostalih kutija, pa ih sve izgurajte dok ne nađete dva prolaza. Popnite se kroz rupu u stropu na suprotnoj strani sobe. Ubijte 2 stražara i pokupite Secret 1 pa se vratite dolje. Idite desnim prolazom i ubijte 2 stražara te uzmite medkit i baklju usput. Uđite u veliku sobu i ubijte stražara na katu. Idite do rupe i skočite dolje iz zaleta (pazite na staklo). Pokupite ključ i vratite se gore pa se vratite lijevo, do skrivenog prolaza i otključajte bravu iza stolice. Pritisnite gumb i ubijte stražara pa prođite kroz otvorena vrata i pritisnite još jedan gumb. Pritisnite ponovno prvi gumb, vratite se u veliku sobu i popnite se na prvi nivo.

Spustite se, uhvatite se i idite lijevo. Popnite se u ograđeni dio, otvorit će se vrata. Prođite kroz njih i idite kosinom desno i pokupite metke, idite ravno i skočite iz zaleta na platformu s osiguračem 1, pokupite ga i vratite se do vratiju. Otvorite prva vrata lijevo, prođite kroz ona s kotačem i skočite dolje. Pomičite kutiju dok ne dohvatite prekidač, okrenite ga i pomoću kutije prođite kroz vrata. Nastavite kroz sljedeću sobu pa uz kosinu, ubijte stražara i nastavite u sljedeću sobu. Pomaknuvši kutiju, dođete do prekidača i pokupite ključ. Vratite se u hodnik i otključajte vrata nasuprot onima što ste ih prva otvorili. Uđite i skočite na pod, pomičite kutiju da biste mogli povući i onu gornju. Kad razmaknete kutije, naći ćete prolaz desno. Protrčite naokolo da biste srušili pod izbjegavajući bačve, zatim ubijte stražara i uputite se onamo odakle su one stigle. Popnite se, izbjegavajte bačvu skokovima unatraške i ulijevo pa idite naprijed po Secret 2. U sobi s rešetkastim podom i čamcem okrenite prekidač pod vodom, brzo se popnite na brod pa gore kroz rupu u stropu te protrčite kroz vrata. Okrenite prekidač i skačite između dviju kosina dok se rupa ispod ne zatvori pa se tek onda popnite kroz otvor. Okrenite prekidač i vratite se do čamca i prođite kroz rupu u zidu. Ubijte 2 stražara i pritisnite gumb lijevo. Trčite oko bazena i kroz otvor, pa pokupite osigurač 2, dolje i lijevo. Pokupite medkit i pritisnite gumb na zidu te otvorite prolaz stojeći na mjestu gdje je bio osigurač 2. Vratite se do broda i skočite na nj te otvorite vrata s kotačem. Idite hodnikom lijevo. Pređite preko mosta kod vratiju i pokupite osigurač 3, potom skočite kroz otvor u kupaonicu i ubijte 2 stražara, uzmite metke i harpune. Vratite se do bazena na početku nivoa i pokupite medkit u uglu sobe. Zaronite kroz prolaz i okrenite prekidač u dnu duboke rupe, izronite i prođite kroz vrata. Ubijte 2 stražara i šefa. Pokupite medkit i metke pa uporabite osigurače na utorima i pomaknite kutiju ispod otvora. Popnite se gore, ubijte stražara pa okrenite prekidač. Preskočite otvore i idite u vodeni prolaz. Ubijte ribu i pokupite harpune desno, idite kroz tamni prolaz lijevo i ubijte stražara. Upamtite vrata kabine, nastavite lijevo kupeći metke. Uđite, okrenite prekidač i trčite na drugu stranu sobe kroz vrata - pokupite baklje. Gurnite kutiju, okrenite prekidač i kroz otvor na kraju hodnika skočite u vodu. Namamivši ribe, ubijte ih s kopna, potom zaronite i brzo idite kroz otvor naprijed pa desno. Prozori vam moraju biti zdesna, a ključ iza kamenja, nalijevo. Pokupite ga i, izbjegavajući ribe, vratite se do otvora ali ne ulazite u brod, nego u malu špilju u blizini. Izronite i pokupite Secret 3, vratite se na brod izbjegavajući ribe. Na brodu idite lijevo do vratiju kabine – otključajte ih i uđite. Okrenite prekidač i gurnite kutiju da biste došli do još jednog prekidača, okrenite ga i vratite se u kabinu.

Popnite se kroz otvor u stropu i pođite hodnikom do sljedeće sobe. Idite desno do rupe u podu, u sobi s bazenom ubijte 2 stražara i uzmite metke. Uzmite M-16 iz mračnog prolaza, vratite se ubiti ronioce i skočite u vodu. Pod vodom pomaknite bačvu koja skriva izlaz.

Living Quarters

Povucite polugu ulijevo, prođite kroz otvor i idite

CHEATS



Mortal Kombat 3

CHEAT MENU #1: Pokrenite igru i tijekom attract moda pritisnite X, L1 i L2. Zatim pritisnite START da se vratite u glavni izbornik i sa GORE ćete dobiti "?" opciju.

CHEAT MENU #2: Pokrenite igru, i tijekom attract moda pritisnite X, O, TROKUT, R1, R1, R2, R2, R1, and R1. Zatim pritisnite START da se vratite u glavni izbornik i sa GORE ćete dobiti "?" opciju s dvama dodatnim mogućnostima.

P.S. Attract mode su opisi likova i završne animacije.

Nightmare Creatures

Na ekranu za upis šifre pritisnite LIJEVO, GORE, X, KVADRAT, DOLJE, TROKUT, KVADRAT, DOLJE. Zatim ponovno započnite igru i moći ćete igrati kao čudovište, imati bezbroj života i svega ostalog.

2. nivo GORE, O, TROKUT, LIJEVO, TROKUT, KVADRAT, X, O
3. nivo GORE, X, O, TROKUT, TROKUT, DOLJE, KVADRAT, GORE
4.nivo GORE, KVADRAT, TROKUT, X, TROKUT, KVADRAT, GORE, O
7. nivo TROKUT, LIJEVO, TROKUT, X, O, LIJEVO, O
8. nivo TROKUT, DESNO, TROKUT, GORE, O, O, X, KVADRAT
9. nivo O, TROKUT, TROKUT, X, O, O, KVADRAT, X
10. nivo O, O, TROKUT, DESNO, TROKUT, GORE, DOLJE, DOLJE

Kako ubiti zmiju na trećem nivou: Prvo porušite kamene stupove izbjegavajući vatru pomoću L1 i R1. Ako budete dovoljno brzi, zmija neće imati vremena bljunuti vatru. Kad porušite stupove sa L1 i R1, izbjegavajte zmijine ugrize i raspalite je po glavi kad počne kružiti. Pet udaraca trebalo bi biti dovoljno.

Pandemonium 2

Šifra za sve nivoe s 30 života: I P H B L L N B

Rapid Racer

Kad završite igru za jednog igrača, idite na ekran za izbor staza i pritišćite desno dok ne dobijete "fractal generator screen". Ovdje možete stvarati slučajne staze - preko 1000000 mogućnosti.

naprijed. Prijeđite sobu i ubijte stražara, skočite na ravni dio, do prekidača. Idite na drugu stranu sobe pa kroz otvor. Nastavite hodnikom, ubijte 2 stražara, uzmite harpune. Izađite iz prolaza i skokom unatraške izbjegnite bačve i ubijte stražara. Na vrhu kosine uhvatite se za pukotinu i idite do prekidača, okrenite ga pa idite lijevo do sljedećeg prolaza i ondje okrenite još jedan prekidač. Skočite kroz rupu u sobu s cilindrima. Skočite, uhvatite se za prvi cilindar, a preko ostalih prijeđite. Ubijte stražara, zaletite se i skočite desno do platforme sa Secret 1. Opet se zaletite, skočite, popnite se gore i idite hodnikom do kutije - gurnite je 3 puta. Drugu gurnite jednom. Skočite kroz rupu, okrenite prekidač, skočite ponovno gore i vratite se do cilindara. Popnite se na prvi i nastavite po njima do platforme desno. Zaletite se i skočite, a kad se popnete, uporabite prekidač.
Vratite se u sobu s plamenicima i povucite polugu, proplivajte kroz vrata. Ubijte ronioca, udahnite i zaplivajte u spilju pa lijevo. Držite se LIJEVE strane, idite do prekidača i okrenite ga. Vratite se natrag izbjegavajući biljke i prođite kroz otvor na stropu velike sobe. Ubijte stražara, okrenite prekidač i prođite kroz vrata. Okrenite desni prekidač, lijevi, ponovno desni; skočite desno, lijevo, pa ponovno okrenite lijevi prekidač. Brzo se okrenite, potrčite i skočite naprijed, uhvatite se i idite desno do platforme - okrenite prekidač. Idite u ugao s otvorom. Okrenuti prema nižoj kosini, skačite između njih dok se ne uhvatite i tako se popnete na gornju platformu. Idite do kutije, maknite je i na rukama prođite kraj nje, kraj metalne šipke, preko cijevi i skočite kroz otvor u zidu s druge strane. Ubijte stražara. Skočite, popnite se, a onda propadnite kroz pod. Pokupite Secret 2 i HODAJTE kroz staklo do mjesta gdje se možete popeti.
Nastavite hodnikom, odskližite niz kosinu i ubijte ribu u bazenu. Pretrčite preko ploče u kutu, dok ne pukne, popnite se i ubijte još jednu ribu te otplivajte kroz otvor do Secret 3. Po stupovima se popnite navrh kosine pazeći na trošan pod između stupova kraj prozora. Nastavite kosinom, skočite u hodnik te ubijte stražara desno. Nastavite dalje i ubijte još jednog lijevo, povucite kutiju na kraju sobe, vratite se i preskočite balkon. Ubijte 2 stražara i skočite u rupu pokraj njih, pomaknite kutiju i uzmite ključ. Vratite kutiju na mjesto, popnite se van i ubijte šefa. Prođite kroz otvor na kraju sobe i ubijte stražara, zatim još 2 na balkonu. Okrenite najbliži prekidač, povucite zavjesu na pozornici i ubijte stražara. Bakljom osvjetlite put do gumba s druge strane rupe, pritisnite ga i vratite se ondje gdje ste našli ključ. Ubijte usput stražara i zaplivajte do izlaza.

The Deck

Odmah ubijte 2 stražara, nastavite desno i pokupite granade launcher. Vratite se do početka i skočite u vodu. Izađite na lijevu platformu, ubijte ribu i nastavite po platformama do ključa. Skočite unatrag i okrenite se prema oplati, okrenite se lijevo i idite do otvora u stijenama. Prođite i idite desno, lijevo pa gore kroz rupu i ubijte stražara. Nastavite i ubijte još jednog stražara s plamenobacačem kraj otvora. Pođite do hrpetine sanduka, razmaknite ih i naći ćete vrata, otključajte ih. Uđite, plivajte dolje, do prekidača na desnom zidu, okrenite ga. Vratite se do otvora gdje ste ubili stražara i okrenite prekidač ubivši još jednog. Pomaknete li kutiju, naći ćete se kraj propelera. Sa splava skočite u vodu, idite ulijevo, izađite i ubijte stražara na obali i 2 ronioca u vodi. Okrenite se ka splavu, zaronite i plivajte ulijevo, pokupite Secret 1 skriven među biljem. Okrenite se i idite lijevo, oko stijena, do tunela. Ubijte ribu i nastavite tunelom (desnim ogrankom) te pokupite medkit.
Izliječite se do kraja, skočite s najnižeg dijela platforme pa kroz rupu na kutiju. Uzmite ključ. Ubijte 2 morska psa, a onda još jednog, ondje gdje ste pokupili Secret 1. Vratite se u tunel i ovaj puta idite lijevo pa prolazom do palube. Skočite dolje, do bazena, i ubijte nekoliko stražara, priđite ploči na zidu. Ubijte ronioca i pokupite Secret 2 kraj njega. Pokupite metke među kutijama kraj bazena pa idite do mjesta s kojeg ćete vidjeti dio na kojem ste pokupili granade louncher. Zaletite se i skočite na ravnu plafrormu pa još jednom, uhvatite se i popnite na prolaz. Nastavite naprijed pa ponovno skočite iz zaleta na narančastu kosinu. Idite desno dok ne vidite kutije ispod sebe. Ovdje se spustite i skočite, u zraku se uhvatite i idite lijevo. Popnite se i skočite iz zaleta u otvor na zidu. Nastavite tunelom skačući preko platformi. Ubijte stražare i izađite iz spilje, zaletite se i skočite na krov. Idite ulijevo i skočite preko prolaza te uđite kroz otvor. Ubijte stražara, pokupite metke, izađite kroz vrata i okrenite prekidač iza kutije.
Izađite i prođite kroz otvorena vrata, pokupite metke i otključajte bravu. Skočite kroz pod i pritisnite gumb, idite pećinom do rupe u podu i ondje pokupite ključ. Idite do vratiju kraj propelera. Vraćajući se prolazom, kraj narančaste kosine skočite ulijevo kod ulaza u malu spilju, vratite se i idite desno, popnite se i pokupite Secret 3. Preskočite staklo pri izlasku i ubijte dva stražara s plamenobacačima ispred vratiju, kod propelera. Otvorite vrata i pokupite Seraph.

Tibetan Foothills

Idite putem i ubijte orla, spustite se nizbrdicom izbjegavajući ledene kuglice pomoću prolaza lijevo. Skačite ledom po nizbrdici i skočite na put, desno. Slijedite prolaz i stići ćete do kanjona s kolibom, ubijte orla. Okrenite se i, skližući, spustite se nizbrdicom. Viseći pri samom kraju, skočite na ulaz u spilju (ako promašite, popnite se ljestvama). Krenite spiljom, skočite u bazen i prijeđite preko, gdje morate odmah skočite u vodu da biste izbjegli sige, izađite i prođite kroz rupu u zidu. Idite lijevim prolazom i vani skočite iz zaleta na platformu, ponovno skočite na platformu pokraj kolibe. Uzmite medkit i popnite se na kolibu. Ubijte 2 stražara i pokupite Secret 1 s platforme desno od ulaza u spilju.
Idite prolazom i ubijajte stražare, a kad dođete na otvoreno, skočite nekoliko puta do otvora zaprijećena kamenom. Skočite preko zida do kosine i ubijte leoparde lijevo. Skočite, popnite se, uđite u snowmobile i njime preskočite prijeko držeći se lijeve strane. Još jednom skočite do raskršće, parkirajte vozilo i nastavite pješice. Idite desnim putem, uzmite granate, popnite se ljestvama i okrenite prekidač. Ubijte stražare i vratite se u snowmobile i u njem prođite kroz otvorena vrata i usput ubijte stražara. Ostavite vozilo u velikoj spilji i ubijte još 2 stražara. Izađite na platformu, zaletite se i skočite na platformu desno po Secret 2, vratite se do vozila. Ubijte 2 leoparda, uđite u snowmobile i skočite iz zaleta. Nastavite lijevo izbjegavajući ledene kugle do spilje. Ostavite tu snowmobile i uđite. Nađite ljestve, prekočite ih i uhvatite se, dok budete padali, za platformu. Spustite se dolje, pokupite ključ i nastavite do ledenog zida. Ubijte stražara pa idite do rupe, pokupite granate i ubijte 3 leoparda. Vratite se do ljestava skokom iz zaleta i penjanjem do snowmobila.
Ključem spustite most i priđite znaku opasnosti. Prvo porušite sve sliježne kugle i prođite. Na dnu lavine je stražar u autu. Ubijte ga, pokupite ključ i vratite se u kolibu. Uđite unutra i pokupite metke, M-16 (ako ga nemate) i medkit. Okrenite prekidač, izjurite i ubijte neprijatelje. Obližnjim se ljestvama spustite po Secret 3 (pazite na snježne kugle). Vratite se i popnite na snowmobile. Ubijte još dva stražara na snowmobilima naprijed i nastavite do drugog kraja doline, gurnite kamen i nastavite. Na rubu ponora ubijte stražara dolje desno pa snowmobilom sletite niz liticu. Uhvatite se, popnite i nastavite putem.

Barkhang Monastery

Borite se sa stražarima dok ne dođu redovnici - NE PUCAJTE U NJIH! Kad su stražari mrtvi, popnite se ljestvama (pazite na ptice), skočite na platformu desno i na kraju skočite na kosinu i, skližući se, uhvatite se na dnu. Skočite i, viseći, uhvatite se za platformu i idite lijevo do prozora, uđite. Slijedite monaha lijevo do vratiju. Kad plaćenik prođe kroz prozor, pokupite granate s platforme vani, vratite se unutra pa idite do vratiju lijevo. Ako niste ubili plaćenika, namamite ga do monaha i on će to učiniti za vas. Popnite se ljestvama i naći ćete ključ što ga čuva monah, idite okolo platformom, uz kotrljajuće kamenje. Gurnite kutiju do koje je došao drugi kamen pa skočite u bazen. Nađite podvodni tunel, uđite i slijedite ga, doći ćete u mračnu sobu. Bakljom osvijetlite okoliš i prođite pokraj smrtonosnih vratiju. Po ljestvama se popnite gore i pomaknite kutije da pronađete izlaz. Uzmite Parayer Wheel 1 iz mračnog kuta, kraj desnog zida skočite do ruba najbližeg prvom plameniku. Nakon još jednog skoka, vratite se u glavnu sobe i uporabite ključ. Iza vratiju su svećenik i dva monaha koji će vam pomoći u borbi ako ih dovedete do neprijatelja. Prođite kroz vrata desno i nastavite do prolaza na drugoj strani i lijevo. Zaletite se i preskočite oštrice, nastavite dugačkim hodnikom te uđite na lijeva vrata. Uzmite monahu ključ i vratite se u skladište – naći ćete još jedan. Vratite se ondje gdje ste ušli kroz prozor i prođite kroz desna vrata, otključajte još jedna i prođite ih držeći se lijevog zida. Okrenite prekidač iza zlatnog kipa i protrčite kroz vrata lijevo te pokraj dvaju monaha, te se popnite ljestvama. Pomozite u borbi ako bude potrebno i idite u dvorište, okrenite još jedan prekidač pa razbijte staklo i pokupite dragulje.
Okrenite prekidač iza ugla i uporabite dragulje između zlatnih kipova te prođite kroz vrata. Povucite kutiju dva puta, pokupite Prayer Wheel 2 i vratite se do mjesta gdje ste dobili ključ skladišta te

CHEATS

Raymen

Šifre:
XNB9FM!Z2? - 99 života
SD3BKFooMN - posljednji nivo + sve sposobnosti

Red Alert

Šifre za nivoe:
Allies: DVP0I6YYZ R57UPSPQF LIRPRZU2R 17WK2JQ9K 17E2ZXT96 HXP3XLJMV TLO2ER003

Ridge Racer

U igrici za vrijeme učitavanja morate dobiti PERFECT rezultat da bi dobili 8 dodatnih automobila.

Rock & Roll Racing 2

Boje vozila:
Na glavnom izborniku držite R-1 i pritisnite KVADRAT, TROKUT ili O za tri različite boje.

Velika vozila: U glavnom izborniku držite L2 i R2 te pritisnite GORE, GORE, GORE, KVADRAT, KVADRAT
Mala vozila: U glavnom izborniku držite L1 i R1 te pritisnite DOLJE, DOLJE, DOLJE, O, O

Skull Monkeys

Nivo	Password
2.	R2, R2, KRUG, KVADRAT
3.	R2, KVADRAT, R2, R1, KVADRAT, X, R1, X, X, R1, TROKUT
4.	O, TROKUT, KVADRAT, TROKUT, O, R1, R1, L1, X, R1, KVADRAT
5.	L1, L1, KVADRAT, L1, KVADRAT, R1, KVADRAT, L1, KVADRAT
6.	KVADRAT, R1, L2, TROKUT, O, L1, KVADRAT, X, KVADRAT, X
7.	KVADRAT, R1, O, L1, O, R1, O, L1, X, X, KVADRAT, R2

se uspnite ljestvama. Zaletite se i skočite kipu najprije na ruku a onda na glavu. Prijeđite na drugu ruku i uporabite dragulj u prorezu. Idite u hodnik u dnu kipa, skočite na kosinu i popnite se po Secret 1 iza kipa. Vratite se u hodnik, u sobu desno, povucite lijevu kutiju i gurnite je između bačvi, pomaknite sljedeću kutiju i uzmite metke ispod nje. Razmaknite kutije tako da je jedna ispred vratiju a druga kraj hrpe sanduka. Na ovaj način možete povući sanduk na vrhu i pronaći harpune. Vratite se u hodnik, idite desno, prođite pokraj triju monaha i uđite u sobu lijevo od vas. Otplivajte u udaljeniji dio sobe, do malog otvora pokraj ljestava, i pokupite Secret 2. Sada se vratite u prijašnju sobu s otvorom i skočite dolje. Slijedite prolaz do prekidača i okrenite ga.

Uđite kroz otvorena vrata, gurnite kutiju, i vratite se u sobu gdje ste pokupili Secret 2. Tu gurnite kutiju na platformi i pokupite Prayer Wheel 3. Sada idite prolazom iz sobe na kraju velikog hodnika.

Poubijajte plaćenike i pođite do plamenika.

Preskočite ga i idite kroz tunel izbjegavajući šiljke, okrenite se i popnite na platformu pa pričekajte da se oštrice otkotrljaju lijevo, tada preskočite rupu.

Trčite u sljedeći prolaz čim se plamenik ugasi, popnite se na desnu platformu i vidjet ćete vrata.

Potrčite u pravi trenutak i pokupite ključ pa se vratite u hodnik s rotirajućim oštricama. Izbjegnite ih, idite do malog prolaza lijevo, izbjegnite obje zamke s oštricama i doći ćete do Secret 3. Vratite se u sobu u kojoj je prije bila voda i ključem otvorite poklopac. Uđite i okrenite prekidač.

Izađite, slijedite put do ljestava, iza stijena lijevo.

Popnite se i idite do mosta te putem ubijte orla i plaćenika. Ubijte još nekoliko ptica iza mosta i penjite se do vrha zgrade preko platformi. Uđite i pokupite Prayer Wheel 4.

Sada se morate vratiti u sobu u kojoj ste našli metke pomičući kutije. Putem ćete se morati boriti protiv plaćenika, a monasi će vam u tome pomoći.

U sobi idite prolazom i uhvatite se za ljestve kad budete padali. Popnite se i nastavite prolazom desno, pa lijevo, idite stubama do prozora i iskočite. Okrenite prekidač na zidu i pomozite monasima u borbi, na kraju se popnite ljestvama po Prayer Wheel 5.

Sada se vratite do sobe s kipom i idite u sobu lijevo. Uporabite sve Prayer Wheels kraj velikih vratiju i prođite kroz mala vrata do kosine koja vas vodi do mjesta na kojem trebate uporabiti seraph i izaći.

Catacombs of the Talion

Idite do bočne strane stuba, uhvatite se za pukotinu u lijevom zidu, idite desno i popnite se po Secret 1 i baklje. Spustite se ljestvama i ubijte jetia, okrenite prekidač i popnite se ljestvama. Odskližite niz kosinu, skočite unatrag i ubijte leoparda. Ubijte 2 plaćenika spuštajući se stubama i nekoliko leoparda. Pokupite medkit prolazeći kroz vrata. Trčite uz kosinu izbjegavajući kugle i idite na desnu platformu. Trčite preko "propadajućeg" poda i popnite se ljestvama. Na vrhu skočite unatrag do prekidača, okrenite ga i iz kaveza uzmite masku. Spustite se dolje, preskočite rupu i uporabite masku pokraj vratiju. Kad dođete do sljedeće kosine, popnite se na lijevi zid izbjegavajući kugle i ubijte 4 leoparda. Idite dalje, izbjegavajte kugle, nađite ljestve desno od mjesta s kojeg one stižu i popnite se na platformu. Uzmite granate i vratite se do pukotine u zidu. Prođite iza nje i ubijte 4 leoparda. Nastavite do ledenjaka i ubijte ih još nekoliko.

Popnite se na stijene lijevo i u bazenu pokupite masku. Vratite se do mjesta gdje ste pokupili granate i ubijte usput plaćenike. Uporabite masku i uđite. U sobi okrenite prekidač i ubijte 4 jetia. Kamenom zadržite rešetke da se ne zatvore, okrenite prekidač, uzmite granate iz hodnika i vratite se do pukotine u zidu i ondje ubijte plaćenike. Prođite kroz vrata, idite lijevo od mosta izbjegavajući kugle, nastavite i skočite iz zaleta i uhvatite se za ljestve. Popnite se na vrh i skočite u bazen te brzo izađite. Nastavite u sljedeću sobu pa lijevo. Na rubu platforme okrenite se i ljestvama se uspnite gore pa desno, a onda padnite. Dva puta skočite i s ravne platforme pokupite Secret 2. Skočite na ljestve, nastavite preko bazena i popnite se do kamena pokraj vratiju. Skočite iz zaleta na platformu, okrenite prekidač, spustite se i prođite kroz vrata. Ubijte leoparda lijevo i okrenite prekidač pa se vratite do mjesta gdje ste rabili prvu masku i prođite kroz vrata. Preskočite iz zaleta preko rupe i ubijte leoparde te padnite dolje.

Okrenite prekidač i ubijte leoparda pa pokupite stvari iz kuta prije nego se vratite gore. Skočite naprijed, natrag i naprijed, da biste izbjegli kugle, pa idite kosinom i dalje ih izbjegavajući. Prođite kroz razbijena vrata i stanite na lijevu podnu ploču i OPREZNO uđite u sljedeću sobu. Okrenite se lijevo, popnite se na zid do platforme sa Secret 3. Vratite se na pod i hodajte prema vratima, do prijašnje sobe. Kad se otvore, skočite kroz njih na kosinu i preskočite kugle, požurite natrag pa u sobu sa šiljcima. Idite do izlaznih vratiju, skočite iz zaleta na ljestve i spustite se u tunel.

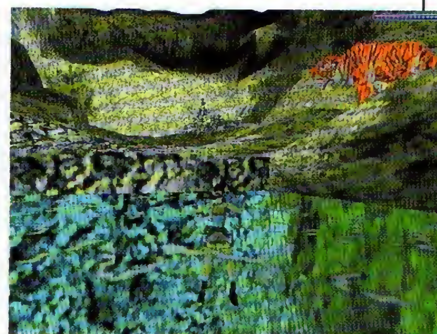
Ice Palace

Mala odskočna daska desno odbacit će vas do platforme s medkitom. Odbacite se sa daske ispred zvona, u zraku pucajte u nj i pri padu se uhvatite za platformu. Trčite ka otvorenim vratima i odbacite se od veće daske. U zraku se uhvatite i popnite na platformu - pokupite metke i okrenite prekidač. Ubijte jetije i idite u rupu, ondje pokupite medkit, ubijte jetija i okrenite prekidač. U uskom kavezu povucite kamen i gurnite ga na stranu.

Nevidljivim mostom odšećite do Secret 1 na vrhu stupa i vratite se u glavnu sobu s kavezima, gdje će vas mala odskočna daska odbaciti do novonastale platforme. Pucajte u zvono i spustite se klizeći niz kosinu pa prođite kroz dvoja vrata. Idite lijevo i dođite na odskočnu dasku u ravnini s platformom. Popnite se i skočite unatrag do kosine te nastavite skakati između njih. Zatim skočite desno i nastavite skakati i pucati u zvono. Skačite ulijevo, do ravnog dijela pa idite do vratiju. Popnite se ljestvama, siđite lijevo pa skočite iz zaleta do platforme.

Ubijte jetija lijevo, pokupite baklje i nastavite do tigrova, ubijte ih. Baklja će vam pomoći da nađete Secret 2, skočite i pokupite je. Slijedite kosinu do vratiju desno i spustite se u spilju. Uzmite medkit lijevo i slijedite tunel ubijajući tigrove usput.

Pokupite masku i vratite se do vratiju, nastavite putem i ubijte jetija kad se spustite dolje. Ubijte još jednog kroz rupu pa idite do drugog kraja sobe i



uzmite medkit. Nađite stup drugačiji od ostalih i spustite se u središte rupe. Bakljom potražite medkit i metke te uporabite masku vani, na platformi pokraj prozora. Zatim idite desno, kroz vrata. Idite preko mosta i uzmite baklje na putu do gornje platforme. Okrenite prekidač i idite prema bazenu. Ubijte 2 tigra, pokupite metke kraj ledenjaka i iz bazena. Plivajte u drugu sobu, ubijte jetija i uzmite čekić. Idite u sobu gdje ste maloprije ubili 3 jetija pa ubijte još jednog. Popnite se do vratiju i brzo padnite na stranu izbjegavajući sigu, prođite kroz vrata, ubijte jetija i uzmite granade launcher (ako ga nemate).

Zatim idite desnim prolazom i izbjegavajte kugle blizu otvora. Prođite kroz otvor i idite lijevo i skočite desno na kamen da ih još izbjegnete. Nastavite do strme kosine, skliznite unatrag i uhvatite se za rub pa idite lijevo, popnite se i skočite unatrag na platformu. Skočite na ledeni zid i popnite se do spilje iznad, kliznite niz kosinu i uhvatite se prije nego padnete dolje. Čekićem udarite gong i idite lijevo od ledene palače pa niz ljestve. Zatim idite lijevo i upalite baklju pa nastavite dolje do sljedeće platforme i okrenite prekidač. Vratite se do kolibe ispred palače i pokupite Secret 3. Uđite u palaču i uzmite talion. Ubijte čuvara taliona kako god znate (12-ak dobro naciljanih granata bit će dovoljno) a iz njegova skrovišta možete pokupiti metke i medkit.

Temple of Xian

Kad preskočite viseću oštricu, spuštat ćete se prema vodopadu pa skočite i skliznite unatrag, primite se za rub i idite lijevo, te se popnite i uzmite Secret 1. Padnite u bazen dolje, i ubijte ribe. Uzmite medkit u podvodnom prolazu, pa izađite pokraj vratiju hrama i uzmite metke lijevo. Ubijte 2 tigra kod stuba pa idite gore i skočite s odskočne daske na krov. Povucite prekidač s druge strane krova, ubijte orla i prođite kroz vratašca. Visite a onda padnite s krova te se popnite po ljestvama i ubijte pauka. Uđite u veliku sobu pa se spustite po ljestvama, padnite, i primite se za rub. Popnite se, primite za pukotinu u zidu i idite desno po Secret 2. Vratite se i ubijte pauka kraj crvene tekućine pa skočite do ljestva i popnite se gore. Idite do zida nasuprot rupe i popnite se gore i desno. Kad budete uz desni zid, skočite unatrag pa odmah skočite da sletite na zid. Idite po zidu dok ne ugledate dasku

CHEATS

8.	X, KVADRAT, X, TROKUT, X, X, KVADRAT, L1, KVADRAT, KVADRAT	
9.	TROKUT, R2, TROKUT, TROKUT, KVADRAT, X, O, L1, KVADRAT, TROKUT, KVADRAT, KVADRAT	
	KRAJ	X, TROKUT, X, X, R1, KVADRAT, O, X, L1, X

Za gledanje animacija unesite ove šifre:

Anim. Sekvenca	Password
1	O, L1, X, TROKUT, KVADRAT, X, X, X, L1, R1
2	O, R1, KVADRAT, TROKUT, L1
3	X, R2, KVADRAT, X
4	KVADRAT, R1, KVADRAT, X, X, X, O, O
5	X, TROKUT, X, X, R1, KVADRAT, O, X, L1, X

Super Doom

Sva oružja i streljivo: X, TROKUT, L1, GORE, DOLJE, R2, LIJEVO, LIJEVO

Neranjivost: DOLJE, L2, KVADRAT, R1, DESNO, L1, LIJEVO, O
Level Warp: DESNO, LIJEVO, R2, R1, TROKUT, L1, O, X
Šifre unosite pauziravši igru.

Tekken

Dvostruko pucanje u Galagi: Dok se igra učitava, držite pritisnuto TROKUT+X+GORE+L1 na controlleru 2.
Igranje kao Devil Kazuya: Izvedite gornji trik, a zatim morate dobiti PERFECT score na svih 8 bons nivoa. Ako promašite kojeg neprijatelja, počnite ispočetka pritiskom na SELECT. Zatim odaberite "arcade mode" i u odabiru likova odaberite Kazuyju START tipkom.

Tobal No. 1

Namještanje kuta kamere: Držite L2 i R2 dok se učitava borba. Ako igrate udvoje, morate držati pritisnute tipke na oba controllera.
Različiti kostimi: Držite GORE za vrijeme izbora lika.
Homovo samoubojstvo: pritisnite L1, L2, R1, R2, X, DOLJE



na drugoj strani, koja će puknuti kad je dodirnete, a zatim se udaljite od zida. Uzmite metke odozdo, skočite iz zaleta s lijeve strane kamena, a kad sletite, odskližite dalje. Skočite ponovo pa još jedanput i okrenite se nadesno da biste sletjeli na dio s kojeg se možete sigurno odsklizati dolje. Pokupite granate, popnite se po kamenju pa se uhvatite za platformu i idite lijevo. Popnite se i okrenite prekidač i obližnjom stazom pođite do ulaza u hram. Ne približavajte se kipovima, pokupite metke pa prođite kroz vrata. Trčite iz zaleta i sletite na prvu platformu, skliznite i skočite s kraja. Opet skliznite i skočite s kraja kosine, dvaput skočite, uhvatite se za platformu i popnite se gore. Zatim se uspnite po kamenju i navrh sobe skočite iz trka i popnite se kroz rupu. Nastavite hodnikom prema prekidaču, padnite i odmah potrčite, okrenite prekidač i izjurite kroz vrata. Nastavite hodnikom te skokom unatrag i lijevo izbjegnite kamen. Izbjegnite još dva kamena i popnite se ljestvama. U mračnoj sobi upalite baklju, okrenite prekidač i ubijte tigra.
Popnite se gore i idite do oštrica. Okrenite se leđima prema njima i idite do kraja lijevo i ondje se dva puta spustite dolje. Pričekajte trenutak i projurite kraj oštrica kroz vrata. Ubijte orlove i pritisnite gumb na zidu, brzo trčite i skočite do vratiju. Zatim slijedite prolaz ali pazite na njišuće šiljke. Prođite u pravom trenutku i u hodniku pritisnite desni gumb, skočite lijevo i pritisnite lijevi gumb. Trčite desno u hodnik i bježite od kugle te skočite iz trka s kraja platforme, uhvatite se i popnite na drugu platformu. Spustite se dolje i pokupite Dragon Seal. Sada skočite na platformu desno, popnite se na kamenje po metke i ubijte kukca u mračnoj sobi. Pokupite streljivo i okrenite prekidač pa izađite na suprotnu stranu od glave kipa.
Skočite preko nekoliko platformi iznad crvene tekućine pa skočite iz trka do kose platforme u centru sobe. Skočite i popnite se na kamen pa odskližite niz drugu stranu i skočite na ravni stup. Skočite iz trka i popnite se na platformu desno uza zid.
Skočite iz trka do platforme pokraj odskočne daske, pomaknite se u centar platforme i skočite na dasku koja će vas odbaciti na visoku platformu. Kad sletite, skočite unatrag, uhvatite se da izbjegnete kamen pa se popnite na vrh strukture izbjegavajući još jedan kamen koji ide prema vama. Kod bijelih opeka odskližite dolji i sletite na dasku pa odletite na platformu u vrhu. Skočite iz trka, popnite se na platformu i pokupite Secret 3. Skočite natrag do strukture i popnite se na platformu. Ubijte orla pa se popnite gore, skočite iz trka i do vrata. Povucite kutiju dva puta i idite u sljedeću sobu gdje okrenite prekidač i spustite se dolje. Idite dolje i lijevo do kosine, odskližite se dolje i ubijte tigrove prije spuštanja. Dolje uporabite Dragon Seal. Slijedite prolaz iza vratiju i izbjegnite rotirajuću oštricu pa odskližite kosinom. Brzo okrenite 3 zelena prekidača i nastavite preko platformi dok ne budete iznad bazena. Ubijte ribe i skočite. Okrenite podvodni prekidač i idite na površinu pa uđite u tunel.
Idite desnim prolazom i pokupite medkit (vratite se po zrak), nastavite tunelom pa potegnite polugu. Izađite po zrak, idite tunelom kroz otvorena vrata pa potegnite još jednu polugu i ponovno idite udahnuti. Zaronite i idite kroz vrata i povucite polugu. Prođite kroz vrata iznad i pokupite metke. Idite u sljedeću sobu i okrenite prekidač. Propadajući u otvor, usput pokupite ključ. Završit ćete u početnoj sobi kraj slapa pa otvorite vrata na vrhu stuba, idite prolazom desno pa na raskršću opet desno. Provucite se plivajući kroz rešetku i idite do lijevog zida. Povucite polugu iza drugog stupa pa ubijte Fighting Fish. Nastavite oko stupa do izlaza i idite do raskršća. Idite lijevo i kroz otvorena vrata. Popnite se na platformu, poubijajte sve pauke i pokupite metke kraj mreže. Kad dođete do velike špilje, ubijte ih još i penjite se po platformama dok ne budete mogli skokom doći do stupa u sredini. Zatim skočite i popnite se na stup kraj vratiju pa se popnite kroz prolaz. S kraja prolaza, skočite iz trka na stup između stijena i pokupite ključ s visoke stijene.
Vratite se u vodu i plivajte do glavnih vratiju hrama i otključajte ih. Prođite kroz vrata, popnite se na kosinu i nastavite gore izbjegavajući crvene kugle. Na vrhu pokupite metke i idite lijevo pa preko mosta usput ubivši orla i 2 tigra. Popnite se na ukošeni stup i skočite unatraške do platforme i raskršća. Idite do rotirajuće oštrica i dva puta skočite u trenutku kad oštrica krene ka suprotnom kraju gornje platforme. Idite lijevo i odskližite unatrag niz kosinu uhvativši se prije pada. Ljestvama se spustite dolje, padnite još niže pa pokupite metke prije spuštanja natrag ispred hrama. Vratite se do raskršća i ponovno prođite kraj oštrice pa idite do sobe s mostom i još jednom oštricom pokupite metke i medkit pa trčite preko mosta prema gumbu lijevo. Pritisnite gumb i trčeći se vratite preko mosta natrag do raskršća i idite drugim prolazom. Stanite leđima okrenuti ka prvoj odskočnoj dasci i skočite unatraške na nju. Na kraju ubijte orla prije skoka i penjanja na platformu ispred vas.
Uđite kroz vrata, nastavite pa skočite na kockastu platformu kraj brave. Skočite do lijeve kutije i brzo se popnite ljestvama. Padnite dolje na platformu desno, trčite i skočite s platforme na ljestve i popnite se gore. Nastavite do prekidača, okrenite ga i vratite se do otvorenih rešetaka. Pokupite ključ sa stupa i odskližite do poda. Skočite do brave, otključajte je i okrenite se, skočite iz trka i popnite se, pa se popnite ljestvama i izađite kraj šiljaka desno. Preskočite ih i dalje se penjite ljestvama do mjesta gdje ste pronašli ključ. Prođite kroz drugu otvorenu rešetku i idite lijevo pa skočite iz trka i popnite se na platformu. Skližite se niz kosinu i skočite prema stupu. Nakon sklizanja niz zmiju, doći ćete do ljestava pa se popnite. Skočite na kosinu i ponovno naprijed do ljestava iznad oštrice. Popnite se do još jedne oštrice, skočite unatrag, okrenite se i uhvatite se za još jedne ljestve. Penjite se dalje i idite desno do izlaza.

Floating Islands

Ratnika koji vam prilazi zdesna ubijte prije nego se približi, pokupite medkit (lijevo) pa idite na drugi kraj otoka. Zakoračite unatrag, potrčite i skočite na nizbrdicu na sljedećem otoku. Doklizavši do polovice nizbrdice, skočite na sljedeću, pa ponovno skočite do sljedećeg otoka. Uhvatite se za rub otvora kraj zlatne strukture, popnite se i aktivirajte prekidač.
Nastavite hodnikom i odkližite dolje, pa s kraja nizbrdice skočite do sljedećeg otoka. Ubijte prvog stražara pazeći da ne probudite drugog, jer su u paru opasni. Kad se riješite i drugog, skočite i popnite se kroz otvor, pa ubijte trećeg čuvara. Zatim pokupite prvu Mystic Plaque, baklje, metke za uzi i medkit, te se spustite kroz otvor. Potražite ravnu stijenu kraj drveta, skočite i popnite se na krov da dođete do Secret 1. Idite na suprotnu stranu otoka od one na koju ste došli, pa se spustite, padnite i uhvatite da dođete do platforme na kojoj je prekidač koji otvara izlaz. Trčite i skočite do izlaza, pa ponovno do sljedećeg otoka. Idite do druge strane tog otoka, pa skočite nalijevo da dođete do stijena gore. Idite u smjeru otoka koji liči na stubište, pa trčite, skočite i uhvatite se, pa se popnite. Popnite se još dva puta da dođete do prve stube, i popnite se do vrha. Idite desno, trčite i skočite do još jednog stubišta. Okrenite se i idite stubama gore (ubijte 2 ratnika).
Na kraju stuba idite lijevo iznad vratiju i skočite na prvu nizbrdicu na koju ste skočili s prvog otoka. Ovog puta trčite i skočite, pa se uhvatite za kraj nizbrdice. Padnite na platformu ispod, pa trčite i skočite do otoka s drugom Mystic Plaque. Trčite i skočite još jednom, pa se uhvatite za desni rub obližnjeg otoka, s kojeg skočite na veliki otok gdje ste pokupili prvu Plaque. Nastavite do podnožja zelenih stuba, do vratiju, gdje uporabite obje Plaque.
Morate skočiti na platformu ispred vrata s nagnute platforme. Trčite, skočite i uhvatite se, ali pazite da se okrenete ulijevo. Otvorite vrata i prođite, pa ubijte ratnika koji dolazi odozdo slijeva. Idite do otvora kod drveta na drugoj strani mosta. Stanite leđima prema otvoru i onda idite lijevo koliko možete, a onda unatrag do kraja i skočite unatrag. Doskočit ćete u tunel, gdje pokupite Secret 2. Stanite na desno od otvora, okrenite leđa zidu i skočite, pa kad sletite skočite još jedanput do drva uz most. Stanite jedan korak od zelenog kamena i okranite se od njega. Skočite unatrag na kamen pa još jedanput, primite se za rub i čekajte da se kamen otkotrlja. Padnite te pokupite medkit i ubijte još jednog ratnika.
Uđite u zgradu i popnite se na zaobljeni zeleni kamen i skočite sa najvišeg djela prema krovu i popnite se. Idite dok ne naiđete na prolaz do kojeg se treba popeti. Vratite se prolazom do mosta, pa idite do mjesta gdje se otkotrljao zeleni kamen i spustite se ponovno, ali ovaj put naprijed, da možete skočiti preko rupe na zaobljeni dio. Nastavite tim putem dok ne ugledate nekoliko opeka. Idite desno i skočite iz trka te se primite i povucite na drugi otok. Ovdje se spustite po užetu.
Ubijte stražara u zgradi. Ubijte još dva koja čuvaju prekidač. Pomaknite prekidač, i uđite u sljedeću sobu te se spustite po užetu do drugog zida. Primite se kad napustite uže, te se popnite po zlatnoj strukturi i nastavite nadesno. Primite se za zeleni rub, idite na rukama lijevo i padnite. Idite do vrha prvog užeta i spustite se po njem

CHEATS



Twisted Metal

Šifre za nivoe:
1. Warehouse District Warfare: O, TROKUT, KVADRAT, O, O
2. Freeway Free For All: X, KVADRAT, KVADRAT, O, TROKUT
3. River Park Rumble: X, TROKUT, KVADRAT, O, KVADRAT
4. Assult On Cyburbia: X, KVADRAT, TROKUT, TROKUT, TROKUT
5. Rooftop Combat: KVADRAT, TROKUT, X, O, O

Posebne šifre:
Arena nivo + više neprijatelja: KVADRAT, TROKUT, O, KVADRAT, KVADRAT
Pogled iz helikoptera na Arena nivo: O, O, TROKUT, X, PRAZNO MJESTO
Neranjivost: KVADRAT, TROKUT, X, PRAZNO MJESTO, O
Oružja se ne troše: TROKUT, PRAZNO MJESTO, KVADRAT, O, O
????: TROKUT, X, TROKUT, TROKUT, O

Twisted Metal 2

Držite L1, L2, R1, R2 i pritisnite GORE, DOLJE, LIJEVO, DESNO, DESNO, LIJEVO, DOLJE, GORE. Na vrhu ekrana će se ispisati GOD MODE - sada imate bezbroj života i streljiva. Ova šifra ne radi u CHALLENGE načinu.

Z

Šifre za nivoe:
KVADRAT, TROKUT, X, O , TROKUT, KVADRAT, O, X
KVADRAT, X, O, TROKUT, TROKUT, KVADRAT, X, O
KVADRAT, TROKUT, X, O, O, TROKUT, X, O
X, O, KVADRAT, X, TROKUT, KVADRAT, X, O
KVADRAT, O, TROKUT, X, O, X, KVADRAT, O
X, O, KVADRAT, X, TROKUT, TROKUT, X, O
X, X, O, TROKUT, X, O, KVADRAT, X
O, X, O, KVADRAT, X, O, KVADRAT, KRUG
O, TROKUT, O, O, KVADRAT, TROKUT, X, O

Warcraft 2

Humans: 2)BTTLFR 3)NCMRNT 4)BYNDTH 5)SHDWSS 6)FLLFCH

do kraja. S jedne strane hodnika skočite nadesno, do komada kamena. Dotaknite ga i ubijte ratnika koji dođe.
Pomaknite kamen tako da možete skočiti gore i popeti se na rub. Pomaknite prekidač na stupu te se povucite po kamenom zidu uz lavu i pokupite metke. Da izbjegnete oštrice, visite pa padnite niz dvije stube u desnom kutu, onda skočite na most i pomaknite prekidač. Vratite se do zida i skočite iz trka prema malim vratašcima i uhvatite se dok ste u zraku. Pokupite streljivo, nastavite do kraja sobe i pomaknite prekidač. Vratite se do bazena i ronite do tunela na lijevo, slijedite ga do velike sobe. Izronite sa strane. Gurnite kutiju kod stupa do vrata, pa se popnite i skočite kroz vrata (pazite na niski strop).
U hodniku su vrata, a prekidač je iznad sobe sa šiljcima u podu. Skočite naprijed i uhvatite se za pukotinu, pa idite lijevo i popnite se. Skočite iz trka na lijevi rub otvora ponovno u hodnik. Uđite u sobu i propadnite kroz rupu u podu, te se pri padu uhvatite. Kad padnete, okrenite prekidač, pa se vratite i popnite s jedne strane stupa, idite lijevo ili desno dok ne ugledate kavez, pa pucajte na ninje. Zatim pobijte Xian stražare (4), pa pokupite medkite i metke. Okrenite dva prekidača i vratite se u sobu iznad, prođite kroz otvorena vrata. Ubijte ninju i nastavite stubama do vratiju. Okrenite prekidač i ubijte 2 stražara, pa prođite kroz vrata.
Popnite se na vrh ukrasa, skočite i okrenite se u zraku da se uhvatite za ukras iza sebe. Spustite se dolje i popnite na kosinu, pa skočite unatrag. Stalno skačite i na kraju se pomaknite nalijevo i ubijte ninju. Pronađite pomičnu kutiju i povucite je, popnite se i skočite do stijena nalijevo. Idite do platforme nadesno i skočite preko lave do kockaste udubine. Okrenite se i skočite iz trka u tunel ispod platforme, pa pokupite Secret 3. Skočite iz trka iz tunela i uhvatite se kraj kockaste udubine. Popnite se i skočite natrag do platforme, pa se vratite do kutije i gurnite je da možete doći do užeta. Spustie se užetom.

The Dragon's Lair

Nakon sletanja, pokupite medkit i metke za uzi, pa prođite pored Xiana i sredite čuvara. U sljedećoj sobi aktivirajte prekidač najbliži prvom čuvaru i sredite čuvare na izlaska iz sobe.
U sljedećoj sobi izazivajte ninje dok vas ne počnu slijediti a onda ih ubijte. Jednome od njih uzmite Mystic Plaque i njime otvorite velika vrata. Kad srušite zmaja, pritrčite i uzmite bodež iz njegovog trbuha. Brzo trčite van kroz vrata i tunel.

Home Sweet Home

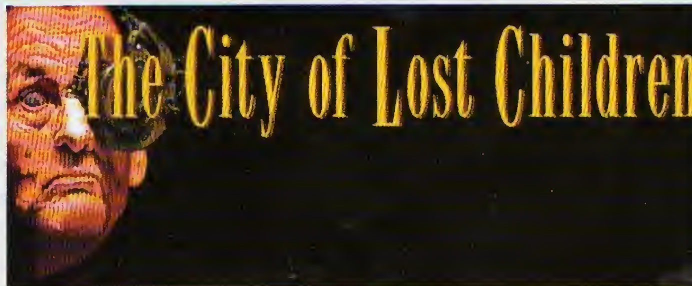
Ključem otvorite bravu kraj svog kreveta i naoružajte se, te poubijajte neprijatelje u kući i dvorištu. Istražite sve sjene (pomoću baklji) dok ne ubijete i posljednjeg protivnika.

7)DTHWNG 8)CSTFBN 9)HRTFVL 10)BTTLFH 11)DNCFTH 12)BTTRTS
Orcs: 2)RDTHLL 3)RCSTHS 4)SSLTNH 5)RCTL-BR 6)BDLNDS 7)FLLFST 8)RNSTNT 9)RZNGFT 10)DSTRCT 11)DDRSSQ 12)TMBFSR

Wipeout

Skrivena staza "FIRESTAR": Osvijetlite opciju 'one player', pritisnite i držite L1, R1, DESNO, START, KVADRAT i O. Pritisnite X da odaberete opciju, pa tražite da vam vrate pad. Staza Firestar bi trebala biti na dnu liste.
Najbolji setup: Najbolji setup za sve staze je Feisar Team, s Paulom Jackson kao vozačem. Nije loš ni AG Systems, s Johnom Dekka.

CHEATS



Prvi dio:

* Učionica: Morat ćete ukrasti nešto iz blagajničke kolibe a za ključ kolibe pitajte Peladea. Razgovarajte s Pieuvre (pitajte za ključ). Pokupite vrećicu pikula s police. Pokupite spužvu s ploče. Učinite to što brže i izađite iz učionice.
* Dvorište sirotišta: Pitajte Peladea za ključ. Uzmite kost iz kanti za smeće i 2 boce navrh stubišta. Izađite i idite do svjetionika.
* Most između sirotišta i lučkog skladišta: Pokupite četku i praznu bocu. Produžite do mola uz svjetionik.
* Uz svjetionik: Pokupite metalnu šipku iz zavežljaja na početku mola i bacite je na strujne žice svjetionika, ugasit će se svjetlo, zatim brzo otrčite i skrijte se iza kutija s onu stranu svjetionika. Nakon animacije idite do blagajničke kolibe i otključajte vrata.
* Blagajnička koliba: Upalite svjetlo (na desnoj strani). Otvorite blagajnu i držite je otvorenu pomoću kosti (ili četke). Pokupite novac i izađite. Nakon animacije naći ćete se u sirotištu.
**** Ako vas stražar uhvati, naći ćete se u skladištu. Popnite se na kutije, uporabite osigurač, popnite se stubama, prekidačem s lijeve strane otvorite vrata i spustite se stubama (nalijevo).
**** Ako duže ostanete u učionici ili u dvorištu, naći ćete se u podrumu. Ako vas više od tri puta ubace u podrum, igra je završena. Tri su načina za izlazak iz podruma: možete zatvoriti poklopac kutije, popeti se na nj i izaći kroz prozor, vrata mogu biti otvorena a možete pokupiti kuku u udubini zida i povući zasun na vratima.

Drugi dio:

* Učionica: Dobiti ćete novi zadatak - ukrasti dragulje iz lihvarove kuće. Pokupite spužvu s ploče i izađite.
**** Dva su načina da uspavate Paladea:
1. Pokupite 2 boce , u dvorištu sirotišta i kod mosta za mol, odnesite ih skitnici ispod mosta, koji će ih napuniti ali će tražiti pile, kolač ili sir, koje možete naći u kuhinji (desno od izlaza iz učionice). Boce dajte Paladeu.
2. U kuhinji će vam Boule dati napitak u zamjenu za pikule. Dajte ga Paladeu.
* Dvorište: Kad Palade zaspe, odvežite uže i pokupite kvaku i kobasicu iz košare. Kvaka će vam omogućiti ulazak u Paladeovu spavaonicu.
* Spavavaonica: Upalite svjetlo. Pokupite ključ (ispod madraca). Ušutkajte psa davši mu kost ili kobasice, ključem otvorite vrata i izađite.
* Dvorište tvornice: Pokupite kliješta radniku koji popravlja motor (kad se sagne) i njima iščupajte zvono. Zvonom sredite kiklope kod stuba i uđite u lihvarovu kuću.
* Lihvarova kuća: Pokupite minijaturni sef, stavite ga na vagu i uzmite dragulje iz sefa. Kad izađete, slijedi animirana sekvenca i prelazite na treći dio.

Treći dio:

* Spilja: Pokupite iza periskopa komad drveta s poda i njime blokirajte desnu ručku, potom povucite lijevu. Nakon animacije uporabite periskop i pokupite ključ s police. Slijedi još jedna animacija.
* Put do luke: Pokupite upaljač skriven iza dizalice, popnite se na stube, zatim na kutije i stići ćete u dvorište bara. Na desnoj strani dvorišta pokupite svijeću, stavite je ispod užeta i zapalite upaljačem. Sakrijete se iza vratiju i pogledajte animiranu sekvencu.
* Luka: Pođite do mornara koji boja svoj brod. Ako je na desnoj strani broda, pokupite mu četku (ako je na lijevoj strani, izađite iz ekrana i vratite se). Četku umočite u boju, pronađite kiklopa i obojajte mu uređaj za gledanje. Nakon animirane sekvence pođite do ribara. Razgovarajte s njim, pokupite limenku s prozora do kojeg se možete popeti onim stubama kraj mornara. Limenku dajte ribaru i on će vam objasniti kako pronaći kartu. Idite u radnju za tetoviranje i pogledajte kartu. Izađite i odvrnite znak (sa strane), i sad možete mirno uzeti kartu i odnijeti je u čamac gdje vas čeka One. Dajte mu kartu, pokupite štap pokaj čamca i potražite DDT kraj radnje za tetovažu. Idite do Marcella i štapom srušite staklenku (njemu zdesna). Uporabite male orgulje, zatim ubijete buhe DDT-om. Uzmite Marcellov sat i odnesite ga u čamac. Slijedi animacija i KRAJ.

Interplay - protjeran iz trgovina



Koncem veljače stigla je još jedna prinova u svijet avantura - Of Light and Darkness. Veliki je broj trgovina odbio staviti igru na svoje police zbog, navodno, neprimjerene slike na kutiji koja prikazuje golu ženu-anđela sklupčanu u čudnoj pozi (kao da "nešto" sakriva). Sliku je naslikao poznati umjetnik Gil Bruel, koji je uostalom napravio potpuni umjetnički predložak za igru. Ljudi iz Interplay reagirali su otprilike ovako: "ne razumijemo zašto trgovine odbijaju prodavati našu igru ako su mogle prodavati igru poput Tomb Raidera, i tvrditi da je naša kutija previše provokativna". Ovaj bi potez mogao uništiti uspjeh Of Light and Darknessa i nanijeti velike gubitke Interplayu.

Accolade baca "mrežu"

Konačno se i Accolade odlučio upustiti u Internet vode, napravio je potez otvorivši svoj novi net-service pod nazivom NetAccolade koji će podržavati igranje novih Accoladeovih igara preko njihovog servera te pronalaženje zainteresiranih igrača. Prva podržana igra bit će Deadlock 2, koji se već može naći na tržištu.

Tanktics

DMA nam predstavlja Tanktics, igru za koju obećavaju da će biti najbrža, najorginalnija strategija koju smo ikad vidjeli. Cijela se igra, naravno, vrti oko tenkova (ne biste pogodili da vam nisam rekao?). Cilj vam je, kao i u svakom drugom RTS-u, prikupiti što više jedinica (čitaj, tenkova) i razoriti neprijatelja ili se obraniti od njegovih metalnih čudovišta. Svaki će tenk u igri biti moguće modulirati po vašoj želji - od izgleda, brzine, oružja do veličine. Igra se odigrava u četiri različita razdoblja: kameno doba (ah, baš me zanima kako izgledaju ti tenkovi), srednji vijek, moderno doba i budućnost. Pri izradi rabljen je kvalitetan poligonski 3D engine. Pričekajte još koji tjedan, a onda Blast Them!



Lovac na dinosaure u slikama



Simpatična Acclaimova igra Turok: The Dinosaur Hunter dobit će svog papirnatog rođaka, istoimeni strip, samo se nadamo da će biti približno iste kvalitete. Čini se da se malo-pomalo industrija stripova okreće k računalnim igrama, a ne obrnuto, kako je bilo u početku.

Acclaim - Bloodshot

Šire se glasine Internetom: Acclaim razvija pucačine iz treće perspektive koja se zasniva na (ne)poznatom strip junaku Bloodshotu. Igra će donijeti velik broj revolucionarnih poboljšanja, no, načekat ćemo se prije nego je zaigramo – datum izlaska, zasad, predviđen je sredinom travnja iduće godine. Playstation verzija je prva u planu, a za ostale platforme još ništa nije sigurno.

Playstation u malom



Sony je upravo najavio da će izdati PDA, iliti Perseonal Digital Assistant. Ta stvarčica će veličini biti jednaka virtualnom ljubimcu Tamagotchiju. Za prikazivanje slike rabit će LCD display u rezoluciji 32x32 pixela. Koristit će se za igranje nekih manjih igara, tj. služiti za prebacivanje podataka s Playstationa pomoću memory cardova. Zanimljiva je stvar i infrared komunikacija, pomoću koje ćete moći prebacivati podatke s jednog PDA na drugi. Ova korisna stvarčica, nažalost, izlazi tek koncem '98.

Lands of Lore 3 najavljen



Evo, dočekali smo i ovu novost. Westwood je službeno najavio svoj nastavak uspješnog Guardian's of Destinyja. Na sreću svih 3D freakova, Lands of Lore 3 je rađen na potpuno novom 3D engineu, načinjenom da iskoristi sve mogućnosti 3D akceleriranih kartica (posebno Voodo 2). Igra će se odvijati u šest svijetova (baš me zanima koliko će CD-a zauzimati). Unijete su različite novosti u igru: poboljšana je struktura gradova koji su sada malo napučeniji, javljaju se i guildi i ostali zanimljivi detalji. Ovu krasotu na tržištu vidjet ćemo koncem jeseni.

HOT LINE

Koje nas igre očekuju sljedećih mjeseci? Hacker Plus gleda u kristalnu kuglu samo za vas.

NASLOV IGRE	IZDAVAČ/PROIZVOĐAČ
Travanj	
Alien Resurrection (PSX)	Fox Interactive/Argonout
Men in black (PSX)	Gremlin/Design League
Construction (PSX)	Acclaim/System 3
Poy Poy (PSX)	Konami/In-house
Batman and Robin (PSX)	Acclaim/Probe
Svibanj	
Silver (PSX)	Ocean/In-house
Motocross (PSX)	Acclaim/ATOL
Resident Evil 2 (PSX)	Capcom/Virgin
Forsaken (PSX)	Acclaim/Probe
X Files: The Game (PSX)	SCEE/Fox
Tekken 3 (PSX)	SCEE/Namco
Lipanj	
Warzone 2100 (PSX)	Eidos/Pumpkin Studios
V-Rally 98 (PSX)	Ocean/Infogrames
Virus 2000 (PSX)	SCEE/In-house


PlayStation